

Laporan Tugas Akhir Kekarya

**PERENCANAAN INTERIOR *SHOWROOM* MOTOR
HARLEY-DAVIDSON DI SURAKARTA**

KARYA TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S-1

Program Studi Desain Interior

Jurusan Desain



Disusun oleh

Arum Setyowati

NIM 10150125

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

2015

HALAMAN PERSETUJUAN

Laporan Tugas Akhir Kekarya

PERENCANAAN INTERIOR *SHOWROOM* MOTOR HARLEY-DAVIDSON DI SURAKARTA

Disusun Oleh

Arum Setyowati

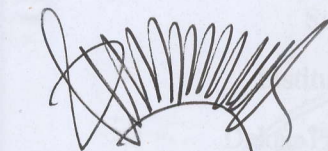
NIM 10150125

Telah disetujui oleh pembimbing Tugas Akhir untuk diujikan
Surakarta, 15 April 2015

Mengetahui,

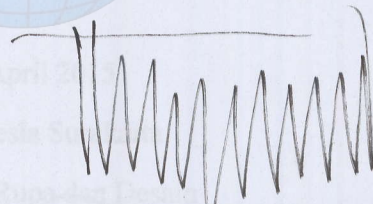
Ketua Jurusan Desain

Pembimbing



Agung Purnomo, S. Sn, M. Sn

NIP. 197008291999031001



Ahmad Fajar Ariyanto, S. Sn, M. Sn

NIP. 197209202005011001

INVENTARIS

TGL: 20-10-2015

NO: 56/151/Desk.SR.D1/15

HALAMAN PENGESAHAN

Kekarya berjudul :

PERENCANAAN INTERIOR SHOWROOM MOTOR HARLEY- DAVIDSON DI SURAKARTA

Disusun Oleh
Arum Setyowati
NIM. 10150125

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji

Pertanggungjawaban Karya

Institut Seni Indonesia Surakarta

pada tanggal, 15 April 2015

Dewan Penguji

Pembimbing : Ahmad Fajar Ariyanto., M.Sn
Ketua Penguji : Agung Purnomo., M.Sn
Sekretaris : Dr. Sri Hesti Heriwati M.Hum
Penguji Bidang I : Ir. Tri Prasetyo., M.Sn
Penguji Bidang II : Dhian Lestari Hastuti., M.Sn

.....
.....
.....
.....
.....

Surakarta, 15 April 2015

Institut Seni Indonesia Surakarta

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.

NIP. 197111102003121001

MOTTO

Orang-orang optimis melihat bunga mawar, bukan durinya. Orang- orang pesimis terpaku pada duri dan melupakan mawarnya.

Kahlil Gibran



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan izin dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan ini merupakan hasil dari bimbingan Tugas Akhir dengan judul *Perencanaan Interior Showroom Motor Harley-Davidson di Surakarta* untuk melengkapi dan memenuhi syarat mendapat gelar sarjana S-1 pada Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta. Dalam proses penulisan dan bimbingan Tugas Akhir, penulis banyak mendapatkan dorongan dan bantuan, baik berupa moril, materil dan spiritual dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Seni Rupa Dan Desain Ranang Agung
Sugihartono, S.Pd., M.Sn. Institut Seni Indonesia Surakarta.
2. Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Jurusan Desain Prodi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain.
3. Seluruh dosen prodi Desain Interior yang memberikan pelajaran dan pengalaman yang berharga selama proses perkuliahan.
4. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn, M.Sn selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam proses Tugas Akhir
5. Dhian Lestari Hastuti, S.Sn, M.Sn selaku dosen prodi Desain Interior ISI Surakarta yang senantiasa memberikan pengarahan dan pengalaman baru khususnya selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
6. Robin Santoso selaku Ketua Komunitas H.O.G Solo yang bersedia meluangkan waktunya untuk wawancara dan memberikan informasi

mengenai motor Harley-Davidson hingga proses Tugas Akhir ini dapat selesai.

7. Ayah dan Ibu Terimakasih atas doa, semangat dan harapan yang telah diberikan sehingga Tugas Akhir ini selesai.
8. Terimakasih kakak tercinta Wulan Purnaningrum, Danang Ramadhiawan yang selalu memberikan yang terbaik, doa, Semangat sampai Tugas Akhir ini selesai.
9. Terimakasih teman-teman interior Yuninggar, Galang, Dwi Angga, Harun, Eko Jati, Dyah Nariswari, Nurul Fatimah Fitrianingrum, Limaran Aji Bimo, Brian Vialli, Yaolanda atas segala kebaikannya yang membantu hingga Tugas Akhir selesai.
10. Terimakasih Alif Septian Rizani, ibu Sri Lestari, keluarga, sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan doa, semangat hingga Tugas Akhir ini selesai
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-satu yang telah membantu dalam bentuk apapun. Terimakasih.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan laporan tugas akhir masih mengalami kekurangan dan kekeliruan, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang berguna untuk melengkapi kesempurnaan laporan tugas akhir ini. Akhir kata laporan tugas akhir ini semoga dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sebagai penyusun dan kepada semua pihak pada umumnya bagi pembaca.

Surakarta, 5 April 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SKEMA	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Permasalahan Desain.....	6
C. Ruang Lingkup Garap	6
D. Tujuan dan Manfaat	7
E. Sasaran Desain	8
F. Originalitas Karya	9
G. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN	12
A. Pendekatan Pemecahan Desain	12
1. Pendekatan Fungsi	15
2. Pendekatan Ergonomi.....	18
3. Pendekatan Estetika.....	23

4. Pendekatan Tema.....	25
B. Ide Perencanaan.....	28
1. Elemen Pembentuk Ruang	28
a. Lantai.....	28
b. Dinding.....	29
c. Ceiling.....	31
2. Elemen Pengisi Ruang.....	31
3. Elemen Estetis Ruang.....	34
D. Elemen Pengkondisian Ruang.....	35
a. Pencahayaan.....	36
b. Akustik.....	36
c. Penghawaan.....	37
d. Sistem Keamanan.....	36
BAB III PROSES DESAIN	38
A. Tahapan Proses Desain.....	38
B. Proses Analisis Desain Terpilih	41
1. Pengertian Judul.....	41
2. Site Plan	43
3. Struktur Organisasi	45
4. Jam Operasional.....	47
5. Pola Aktivitas Dalam Ruang	48
6. Aktivitas, Kebutuhan Ruang dan Perabot.....	51
7. Hubungan Antar Ruang	57

8. <i>Grouping Zoning</i>	57
9. Pola Sirkulasi	63
10. Transformasi Desain	64
11. Layout.....	66
12. Penciptaan Tema atau Suasana Ruang	69
13. Unsur Pembentuk Ruang.....	72
14. Unsur Pengisi Ruang	91
15. Sistem Pengkondisian Ruang	98
16. Sistem Keamanan Ruang	104
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	106
A. Definisi Perancangan Interior Motor Harley-Davidson di Surakarta.....	106
B. Site Plan Showroom Motor Harley Davidson di Surakarta	107
C. Latar Belakang Desain.....	109
D. Konsep Desain Dasar.....	110
E. Transformasi Bentuk.....	111
F. Skema Warna.....	112
G. Hasil dan Pembahasan Desain.....	113
BAB V PENUTUP	125
A. Kesimpulan.....	125
B. Saran.....	126

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo Harley-Davidson.....	13
Gambar 2. Komunitas Harley-Davidson.....	14
Gambar 3. HD Jarak dan ukuran posisi kerja	20
Gambar 4. HD Jarak dan ukuran posisi duduk	20
Gambar 5. HD Jarak dan ukuran duduk pada cafe.....	21
Gambar 6. HD Jarak dan ukuran pada area makan.....	21
Gambar 7. HD Jarak dan ukuran pada area rapat.....	22
Gambar 8. HD Ukuran tubuh manusia.....	22
Gambar 9. HD Jarak dan ukuran pada <i>lavatory</i>	23
Gambar 10. HD Jarak dan ukuran pada <i>lavatory</i>	23
Gambar 11. HD Logo Harley-Davidson	24
Gambar 12. Parket pada showroom Harley-Davidson.....	29
Gambar 13. Logo dan tabel warna Harley-Davidson.....	30
Gambar 14. Aplikasi logo Harley-Davidson pada dinding.....	30
Gambar 15. Kaca <i>Tempered</i>	31
Gambar 16. Batu bata expose putih	31
Gambar 17. Transformasi bentuk roda	31
Gambar 18. Sketsa kolom pada <i>showroom</i>	35
Gambar 19. Sketsa receptionis	35
Gambar 20. Lokasi perencanaan <i>showroom</i> Harley-Davidson.....	44
Gambar 21. Alternatif 1 Grouping Zoning	59

Gambar 22. Alternatif 2 <i>Grouping Zoning</i>	59
Gambar 23. Pola sirkulasi pada <i>showroom</i>	63
Gambar 24. Alternatif 1 desain <i>layout</i>	67
Gambar 25. Alternatif 2 desain <i>layout</i>	68
Gambar 26. Contoh desain modern.....	71
Gambar 27. Alternatif 1 pada lantai <i>lobby</i>	72
Gambar 28. Alternatif 2 pada lantai <i>lobby</i>	72
Gambar 29. Contoh gambar parket dan karpet	73
Gambar 30. Alternatif 1 pada dinding <i>lobby</i>	73
Gambar 31. Alternatif 2 pada dinding <i>lobby</i>	73
Gambar 32. Alternatif 1 plafon pada <i>lobby</i>	74
Gambar 33. Alternatif 2 plafond pada <i>lobby</i>	74
Gambar 34. Gambar <i>gypsum board</i>	75
Gambar 35. Gambar akrilik	75
Gambar 36. Alternatif 1 lantai pada <i>showroom</i>	75
Gambar 37. Alternatif 2 lantai pada <i>showroom</i>	75
Gambar 38. Parket dan karpet	76
Gambar 39. Alternatif 1 pada dinding <i>showroom</i>	77
Gambar 40. Alternatif 2 pada dinding <i>showroom</i>	77
Gambar 41. Alternatif 1 plafond pada <i>showroom</i>	78
Gambar 42. Alternatif 2 plafond pada <i>showroom</i>	78
Gambar 43. Alternatif 1 lantai pada <i>cafe</i>	79
Gambar 44. Alternatif 2 lantai pada <i>cafe</i>	79

Gambar 45. Gambar keramik.....	80
Gambar 46. Gambar Parket.....	80
Gambar 47. Alternatif 1 pada dinding cafe.....	80
Gambar 48. Alternatif 2 pada dinding cafe.....	80
Gambar 49. Alternatif 1 plafon pada cafe.....	81
Gambar 50. Alternatif 2 plafon pada cafe.....	81
Gambar 51. Alternatif 1 lantai pada ruang servis	82
Gambar 52. Alternatif 2 lantai pada ruang servis	82
Gambar 53. Alternatif 1 dinding pada ruang servis dan tunggu	83
Gambar 54. Alternatif 2 dinding pada ruang servis dan tunggu	83
Gambar 55. Alternatif 1 plafon pada ruang servis dan tunggu	84
Gambar 56. Alternatif 2 plafon pada ruang servis dan tunggu	84
Gambar 57. Alternatif 1 lantai pada ruang kantor.....	85
Gambar 58. Alternatif 2 lantai pada ruang kantor.....	85
Gambar 59. Gambar keramik.....	85
Gambar 60. Gambar granit.....	85
Gambar 61. Alternatif 1 dinding pada kantor	86
Gambar 62. Alternatif 2 dinding pad kantor	86
Gambar 63. Alternatif 1 plafon pada kantor	87
Gambar 64. Alternatif 2 plafon pada kantor	87
Gambar 65. Alternatif 1 lantai ruang rapat	88
Gambar 66. Alternatif 2 lantai ruang rapat	88
Gambar 67. Alternatif 1 dinding pada ruang rapat	89

Gambar 68. Alternatif 2 dinding pada ruang rapat	89
Gambar 69. Alternatif 1 plafon pada ruang rapat	90
Gambar 70. Alternatif 2 plafon pada ruang rapat	90
Gambar 71. Site plan lokasi	108
Gambar 72. Kursi cafe	111
Gambar 73. Meja cafe	111
Gambar 74. Gantungan baju	111
Gambar 75. <i>Ceiling</i>	111
Gambar 76. Logo Harley-Davidson	112
Gambar 77. Perspektif lobby.....	114
Gambar 78. Perspektif lobby.....	115
Gambar 79. Perspektif ruang <i>accessories</i>	116
Gambar 80. Perspektif ruang <i>accessories</i>	117
Gambar 81. Perspektif cafe	118
Gambar 82. Perspektif cafe	119
Gambar 83. Perspektif showroom.....	120
Gambar 84. Perspektif <i>meeting room</i>	121
Gambar 85. Perspektif ruang <i>service</i>	122
Gambar 86. Perspektif ruang kantor	123

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Warna.....	25
Tabel 2. Transformasi bentuk pada <i>furniture</i>	34
Tabel 3. Tugas dan kewajiban showroom Harley-Davidson	47
Tabel 4. Aktivitas pengguna, kebutuhan dan isian ruang	54
Tabel 5. Hubungan antar ruang.....	57
Tabel 6. Alternatif desain.....	60
Tabel 7. Pola-pola Sirkulasi	62
Tabel 8. Transformasi desain <i>skok</i>	64
Tabel 9. Transformasi desain mesin <i>twin cam</i>	65
Tabel 10. Transformasi desain mesin <i>twin cam</i>	65
Tabel 11. Transformasi desain <i>velg</i>	66
Tabel 12. Indikator penilaian	68
Tabel 13. Elemen dan material.....	72
Tabel 14. Alternatif pengisi ruang lobby	92
Tabel 15. <i>Alternatif pengisi ruang accessories</i>	93
Tabel 16. Alternatif pengisi ruang cafe.....	94
Tabel 17. Alternatif pengisi ruang <i>service</i>	95
Tabel 18. Alternatif pengisi ruang <i>service</i> dan <i>meeting room</i>	98
Tabel 19. Pencahayaan pada <i>lobby</i>	99
Tabel 20. Pencahayaan pada <i>showroom</i>	100
Tabel 21. Pencahayaan pada cafe	101
Tabel 22. Pencahayaan pada ruang tunggu	102

Tabel 23. Pencahayaan pada <i>showroom</i>	102
Tabel 24. Penghawaan pada <i>showroom</i>	102
Tabel 25. <i>Furniture</i>	124
Tabel 26. <i>Furniture</i>	124
Tabel 27. <i>Furniture</i>	125
Tabel 28. <i>Furniture</i>	125

DAFTAR SKEMA

Skema 1. Tahapan proses desain.....	38
Skema 2. Struktur Organisasi.....	45
Skema 3. Aktivitas Pengunjung	49
Skema 4. Aktivitas Pengelola	50
Skema 5. Area publik.....	57
Skema 6. Semi publik	58
Skema 7. Area privat.....	58
Skema 8. Ruang <i>service</i>	58
Skema 9. Latar Belakang Desain	109
Skema 10. Konsep Dasar Desain	110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Harley-Davidson adalah motor keluaran Amerika Serikat yang dirancang oleh William Bill Harley dan Arthur Davidson dua orang sahabat yang bekerja sama memproduksi motor Harley-Davidson. Harley Davidson dikenal karena legendarisnya motor yang digunakan pada saat Perang Dunia. Awal masuknya Harley-Davidson ke Indonesia pada tahun 1920 dibawa oleh orang Belanda sebagai kendaraan operasional di perkebunan, tentunya yang mengendarai bukan orang pribumi tetapi kepala kebun orang Belanda yang disebut *Ordeming* dalam Bahasa Jawa disebut *demang*.

Sejarah awal mula Harley-Davidson masuk di Indonesia. Kurun waktu 20 tahun Belanda terusir oleh pendudukan Jepang seluruh inventaris Belanda dirampas oleh Jepang termasuk Harley-Davidson jenis WLA kemudian pada tahun 1945 akhirnya Jepang lengser segala perlengkapan dilucuti oleh tentara Indonesia. Menurut Widjojo Sudjono pada tahun 1965 Harley-Davidson jenis WLA ditetapkan sebagai kendaraan operasional untuk POMAL (Polisi Militer Angkatan Laut), PATWAL (Patroli dan Pengawalan) dan PM (Polisi Militer). *Harley-Davidson is a ride with the legends.*¹ Harley-Davidson masuk di Indonesia melalui tentara Belanda lalu diambil alih oleh Jepang, setelah Jepang lengser Harley-Davidson digunakan sebagai kendaraan operasional mulai saat itu Harley-Davidson mulai dicari dan digemari banyak orang di seluruh dunia.² Karena digunakan sebagai motor perang Harley-Davidson menjadi motor yang legendaris dan sejak saat itu Harley-Davidson mulai diminati banyak orang.

Harley-Davidson hingga kini memiliki penggemar fanatik dan akhirnya membuat sebuah komunitas. Komunitas adalah suatu kelompok yang memiliki

¹Aditya,Pratama, Tugas Akhir diajukan sebagai syarat menempuh gelar sarjana S1.
JudulskripsiPerencanaan dan Perancangan Interior “Museum Harley Davidson” di Bali (Lobby,
Ruang Pamer, Café dan Bar)UniversitasSebelasMaret 2009

²Aditya Pratama, Tugas Akhir diajukan sebagai syarat menempuh gelar sarjana S1.
JudulskripsiPerencanaan dan Perancangan Interior “Museum Harley Davidson” di Bali (Lobby,
Ruang Pamer, Café dan Bar)UniversitasSebelasMaret 2009

tujuan, visi dan misi yang sama, komunitas ada di setiap kota dan daerah. Pengertian lain mengenai komunitas adalah suatu perkumpulan dari beberapa orang untuk membentuk satu organisasi yang memiliki kepentingan bersama³. Komunitas membentuk sekelompok orang yang memiliki minat dan tujuan yang sama.

Menurut Vanina Delobelle seorang ahli yang mengartikan bahwa, komunitas merupakan sarana berkumpulnya orang-orang yang memiliki kesamaan minat, komunitas dibentuk berdasarkan 4 faktor yaitu keinginan untuk berbagi dan berkomunikasi antar anggota sesuai dengan kesamaan minat, basecamp atau wilayah tempat dimana mereka biasa berkumpul, berdasarkan kebiasaan dari antar anggota yang selalu hadir, adanya orang yang mengambil keputusan atau menentukan segala sesuatunya.⁴ Kebiasaan menjadikan orang membuat kelompok karena mempunyai kesamaan minat dan kegemaran.

Ada beberapa komunitas Harley-Davidson yang terdaftar resmi sebagai organisasi sosial kemasyarakatan seperti Harley-Davidson Club Indonesia (HDCI), Ikatan Motor Besar Indonesia (IMBI), merupakan gabungan motor besar Harley-Davidson dan lain-lainnya, Harley Owner Group (H.O.G) sebagai komunitas di bawah pembinaan Agen Tunggal Pemegang Merek (ATPM) Harley-Davidson di Indonesia (PT. Mabua Harley-Davidson). Selain itu ada komunitas *club-club* penggemar motor Harley-Davidson seperti ikatan Sport Harley-Davidson (ISHD) yang merupakan komunitas pecinta atraksi dengan menggunakan motor besar Harley-Davidson yang telah cukup lama berdiri. Komunitas Harley-Davidson merupakan salah satu komunitas yang paling sukses, dengan memiliki 800 cabang *club* di dunia. Kegiatan yang dilakukan komunitas Harley-Davidson adalah *touring*, sosialisasi dan bertukar informasi seputar motor, modifikasi, suku cadang, perawatan hingga cara mengendarai motor Harley-Davidson⁵. Menurut Stefano Wirantono

³www. Dunia pelajar.com 04/02/15

⁴www. Dunia pelajar.com 04/02/15

⁵Ali Ramdhan,, Tugas Akhir diajukan sebagai syarat menempuh gelar S1.Judul Tugas Akhir “Harley-Davidson Dalam Suatu Kebudayaan” Universitas Mercu Buana 2010.

sebagai pecinta Harley-Davidson, Harley-Davidson bukan sekedar motor besar tetapi legenda yang sudah mendunia. Selain itu komunitas Harley-Davidson memiliki *bonding* yang kuat serta menjunjung tinggi solidaritas, persaudaraan dan kebersamaan. Selain itu menaiki motor Harley-Davidson merupakan *lifestyle*⁶. Pemilik Harley-Davidson bangga menaiki motornya dan memiliki persaudaraan yang sangat kuat.

PT. Mabua Harley-Davidson merupakan produsen Harley-Davidson *after market* di Indonesia. PT. Mabua Harley-Davidson memulai perjalanannya pada tanggal 13 Juni 1997 atas prakarsa Soetikno Soedarjo dan (alm) Bambang Pramono Sungkono. Dalam situasi yang sulit PT. Mabua Harley-Davidson berhasil tumbuh dan berkembang berkat dukungan dari penggemar Harley-Davidson di Indonesia. Di bawah kepemimpinan Djonnie Rahmat PT. Mabua Harley-Davidson mendapat kepercayaan yang membanggakan yaitu izin *Complementely Knock Down* (CKD) sistem dari Harley-Davidson Motor *Company* (HDMC) pada tahun 2001. PT. Mabua Harley-Davidson dan PT. Dewata Harley-Davidson selalu mendukung setiap kegiatan dari konsumen Harley-Davidson seperti *riding*, *touring*, dan kegiatan sosial. Semua pencapaian tersebut semata-mata untuk memberikan pelayanan dan kepuasan terbaik bagi konsumen Harley-Davidson di seluruh Indonesia⁷. PT. Mabua Harley-Davidson distributor motor Harley-Davidson yang merupakan salah satu perusahaan terbesar di Indonesia. Mabua Harley-Davidson memiliki *main dealer* di Pondok Pinang (Jakarta), memiliki dealer di beberapa kota yaitu Iskandarsyah, Bali, Semarang, Surabaya, Medan, dan memiliki showroom di ruko Kirana *Boutique office*, Pondok Indah Mall II, PX Pavillion. Interior pada *showroom* dan dealer

⁶Majalah Mabua Harley-Davidson Indonesia hal 28

⁷[www. Harley-Davidson-Jakarta.com](http://www.Harley-Davidson-Jakarta.com) diakses tanggal 30/01/15 jam 06:58

Mabua Harley-Davidson dirancang khusus, seperti pada Mabua Harley-Davidson Semarang interior bergaya minimalis. Desain interior sangatlah penting untuk menunjang kebutuhan ruang bagi pengguna, memberikan rasa nyaman pengguna, dan pengguna lebih efisien dalam bekerja.

Desain interior adalah karya arsitek atau desainer yang khusus menyangkut bagian dalam dari suatu bangunan, bentuk-bentuknya sejalan perkembangan ilmu teknologi yang dalam proses perancangan selalu dipengaruhi unsur-unsur geografi setempat dan kebiasaan-kebiasaan sosial yang diwujudkan dalam gaya-gaya kontemporer.⁸ Desain interior sangatlah penting untuk menunjang kebutuhan ruang bagi pengguna, memberikan rasa nyaman dan lebih efisien dalam bekerja.

Berdasarkan uraian di atas desain interior digunakan untuk perancangan ruang dalam, seperti halnya *showroom*. *Showroom* yang nantinya akan dirancang adalah *showroom* motor Harley-Davidson. *Showroom* Harley-Davidson sudah tersebar luas di Indonesia dan di beberapa kota besar. Dalam perencanaan desain interior *showroom* motor Harley-Davidson lokasi yang diambil adalah Surakarta.

Surakarta memiliki komunitas Harley-Davidson yang masih aktif yaitu H.O.G (Harley-Davidson Owner Group). Kota ini memiliki anggota dan peminat Harley-Davidson terbanyak ada di kota Surakarta. Menurut Robin Santoso selaku ketua komunitas Harley-Davidson H.O.G *Central Java Chapter*, komunitas Harley-Davidson yang aktif adalah Harley-Davidson Owner Group (H.O.G) yang tercatat dalam anggota adalah 60 orang dan komunitas H.O.G sangat mendukung didirikannya *showroom* Harley-Davidson di Surakarta sebagai akomodir⁹. Akan tetapi Kota Surakarta belum memiliki wadah khusus untuk menampung para komunitas dan peminat Harley-Davidson, mengingat kegiatan positif yang dilakukan komunitas Harley-Davidson seperti H.O.G Peduli yang bertujuan memberikan

⁸J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djamban, 1999) hal 11

⁹Wawancara Robin Santoso(39 th), Ketua Central Java Chapter pada tanggal 15/3/2015 jam 07:30 di SPBU Pabelan

bantuan pada panti asuhan ini merupakan kegiatan rutin yang dilakukan komunitas ini, *friendly dining*, *touring*, *riding* dan masih banyak kegiatan lainnya. Melihat permasalahan tersebut perlu adanya tempat untuk menampung komunitas dan peminat Harley-Davidson.

Solusi yang dapat diberikan dari permasalahan di atas adalah perlu didirikannya *showroom* Harley-Davidson di kota Surakarta sebagai wadah untuk komunitas Harley-Davidson yang nantinya dapat memfasilitasi kebutuhan komunitas, peminat Harley-Davidson dan penggemar. Kota Surakarta memiliki alternatif tempat wisata lain yang dapat memberikan edukasi, informatif dan refrentif. *Showroom* ini nantinya dilengkapi dengan tempat servis dan *cafe* untuk memberikan kemudahan pengguna Harley-Davidson untuk memperbaiki motornya. Selain itu *cafe* yang dapat digunakan sebagai tempat untuk bersosialisasi, bertukar informasi mengenai motor, modifikasi, dan sebagai *base camp*. Dengan adanya beberapa ruang tersebut diperlukan desain interior yang bertujuan agar ruangan menjadi nyaman dan lebih efisien.

Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson mengusung tema *coporate identity* yang bergaya modern. *Corporate identity* pada interior showroom Harley-Davidson menggunakan logo sebagai simbol Harley-Davidson. Logo Harley-Davidson di aplikasikan pada dinding showroom dan warna pada logo Harley-Davidson yang berupa hitam, *orange*, putih, merah digunakan untuk interior *showroom* Harley-Davidson, ini bertujuan untuk memberikan ciri khas pada *showroom* untuk membedakan *showroom* Harley-Davidson dengan showroom motor lain dan untuk memudahkan orang mengenali produk barang yang dipamerkan pada *showroom* selain itu bertujuan untuk dapat menarik minat *customer* dan lebih

memfokuskan pada penjualan. Interior *showroom* motor Harley-Davidson akan memunculkan karakteristik Harley-Davidson.

B. Permasalahan Desain

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu:

1. Bagaimana Desain Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta yang mampu mewadahi kebutuhan penggemar motor Harley-Davidson di Surakarta?
2. Bagaimana penerapan tema *cooporate identity* pada Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta?

C. Ruang Lingkup Garap

Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta membutuhkan beberapa fasilitas ruang. Fasilitas ruang yang nantinya akan digunakan oleh pengguna *showroom* Harley-Davidson. Dengan hal tersebut perlunya mengidentifikasi ruang berdasarkan kegiatan dan aktivitas pengguna. Sebagian besar pengguna pada *showroom* Harley-Davidson adalah komunitas Harley-Davidson. Komunitas Harley-Davidson yang masih aktif di Surakarta adalah H.O.G *Chapter Java*. Diperlukan wawancara pada komunitas H.O.G untuk dapat mengetahui kegiatan dan aktivitas yang dilakukan komunitas agar dapat mengidentifikasi ruang garap.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 13 maret 2015 dengan Robin Santoso selaku ketua H.O.G, kegiatan dan aktivitas yang dilakukan komunitas H.O.G *Chapter Java* dapat di identifikasi kebutuhan ruang untuk

Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta sebagai berikut:

1. *Showroom* sebagai ruang pajang motor Harley-Davidson
2. *Cafe*, tempat menikmati makanan dan minuman ringan, sebagai tempat bersosialisasi, terbuka bagi masyarakat luas dan penggemar motor Harley-Davidson pada khususnya. Cafe ini nantinya dapat digunakan sebagai *family gathering, friendly dinning*.
3. *Merchandise & Accessories Shop*, menjual *accsesories* motor dan *merchandise* yang berhubungan dengan motor Harley-Davidson
4. Ruang servis, ruang perawatan motor yang digunakan sebagai bengkel motor khusus Harley-Davidson
5. Kantor berfungsi untuk mengelola operasional kantor yang berhubungan dengan motor Harley-Davidson
6. Gudang berfungsi untuk menyimpan *sparepart*, peralatan motor sebagai keperluan servis
7. *Publik Service: Musholla, lavatory, pantry*

D. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari perencanaan desain interior *Showroom* motor Harley-Davidson ini yaitu:

1. Mewujudkan perancangan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta yang mampu mewadahi kebutuhan penggemar motor Harley-Davidson
2. Mewujudkan penerapan tema modern pada rancangan interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta

Manfaat dari perencanaan Desain Interior *Showroom* motor Harley-Davidson di Surakarta ini yaitu

1. Manfaat Perencanaan Desain Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta bagi institusi yaitu, menambah referensi perencanaan desain Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta dan pemecahan masalah desain dari perencanaan tersebut
2. Manfaat Perencanaan Desain Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta bagi mahasiswa yaitu menambah pengetahuan dan pengalaman dalam perencanaan desain Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta.

E. Sasaran Desain

Sasaran desain Perencanaan Interior “*Showroom* Harley-Davidson di Surakarta” yaitu sebagai wadah bagi para penggemar motor Harley-Davidson untuk semua kalangan. *Showroom* menawarkan produk-produk Harley-Davidson yaitu unit motor, *accessories*, *sparepart*, *merchandise* yang bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi penggemar motor Harley-Davidson, tempat bersosialisasi, dan melepas rasa lapar dan dahaga, di wadahi dalam bentuk *cafe*.

F. Originalitas Karya

Berdasarkan pengamatan perancang sudah terdapat perancangan tentang interior yang berwujud karya tugas akhir yaitu:

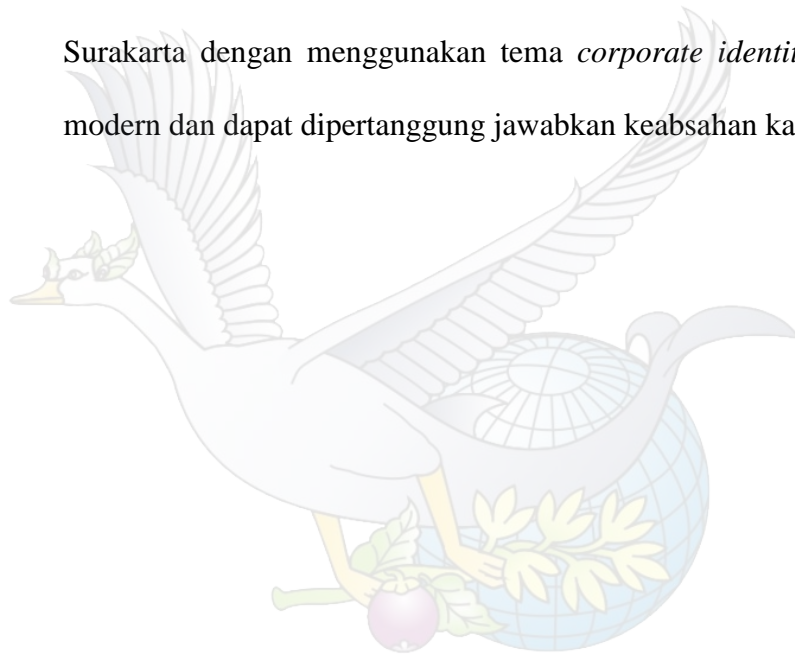
1. Tugas Akhir disusun oleh Pratama Aditya Universitas Sebelas Maret 2009 dengan judul “Perencanaan dan Perancangan Interior Museum Harley-Davidson di Bali” (Lobby, Ruang Pamer, *Cafe & Bar*). Dalam perencanaan dan perancangan museum memfokuskan pada penciptaan

sebuah museum yang bersifat menghibur, edukatif dan informatif. Membuat museum yang menceritakan mengenai sejarah motor Harley-Davidson, serta memfasilitasi ruang untuk pengunjung dengan tema maskulin sebagai ide perancangan, diambil tema maskulin karena maskulin adalah sifat atau karakter yang ada dari dalam diri seorang laki-laki. Sementara penulis mengambil tema *cooporate identity* yang bergaya modern dalam perencanaanya dan membuat sebuah showroom motor Harley-Davidson sebagai objek garap yang digunakan. Mengambil lokasi di Surakarta karena Surakarta belum ada showroom Harley-Davidson. Tugas Akhir Perencanaan dan Perancangan Interior Museum Harley-Davidson di Bali dapat dijadikan sebagai bahan refrensi bagi penulis karena sama-sama mengangkat motor Harley-Davidson sebagai objek perencanaan dan perancangan.

2. Tugas Akhir Ali Ramdhan Universitas Mercu Buana 2010, dengan judul “Harley-Davidson Dalam Suatu Kebudayaan. Dalam penulisan ini membahas mengenai sejarah Harley-Davidson, komunitas Harley-Davidson, kesan yang ditampilkan media terhadap gaya hidup komunitas Harley-Davidson, Harley-Davidson sebagai pencitraan, wacana Harley-Davidson, Harley-Davidson dalam suatu budaya visual, Harley-Davidson sebagai suatu ideologi, fatisme dalam Harley-Davidson, Harley-Davidson dalam sebuah estetika modernisme dan posmodernisme. Dalam Tugas Akhir tersebut memparkan kebudayaan pada komunitas motor Harley-Davidson. Sementara penulis membuat sebuah *showroom* motor Harley-Davidson dan menganalisis kebutuhan dan kegiatan pengguna motor Harley-Davidson. Tugas Akhir “Harley-

Davidson Dalam Suatu Kebudayaan” dapat digunakan sebagai referensi dalam Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson yang melihat kebiasaan komunitas Harley-Davidson sebagai acuan untuk mendesain interior showroom motor Harley-Davidson.

Originalitas karya dalam Tugas Akhir dengan judul Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta dengan menggunakan tema *corporate identity* yang menggunakan gaya modern sebagai perencanaan *showroom*, belum ada *showroom* Harley-Davidson di Surakarta dengan menggunakan tema *corporate identity* yang bergaya modern dan dapat dipertanggung jawabkan keabsahan karyanya.



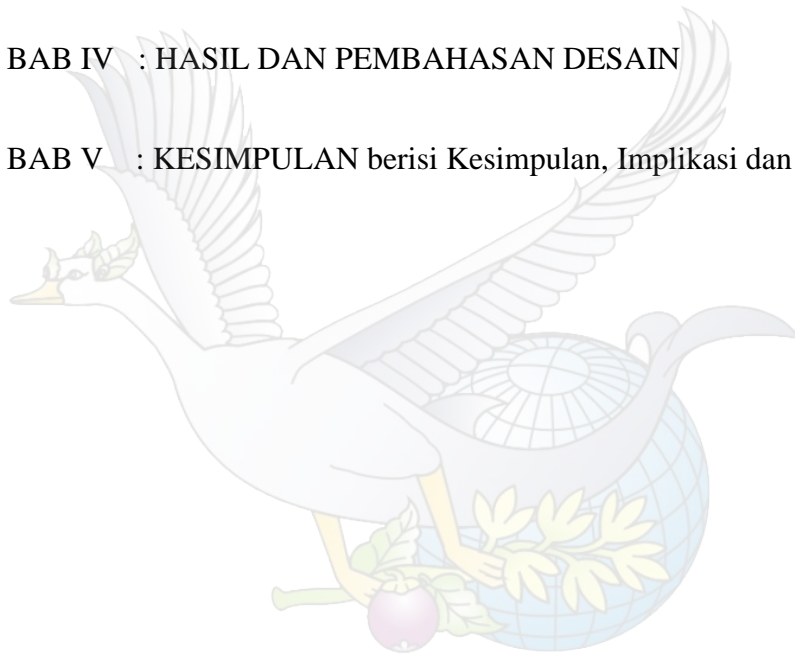
BAB I :PENDAHULUAN berisi Latar belakang, permasalahan desain dan batasan ruang lingkup garap, tujuan dan manfaat, sasaran desain, originalitas karya

BAB II :KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN berisi Pendekatan Pemecahan Desain dan Ide perencanaan

BAB III :PROSES DESAIN berisi Tahapan proses desain, proses analisis alternatif desain terpilih.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

BAB V : KESIMPULAN berisi Kesimpulan, Implikasi dan saran.



BAB II

KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN

A. Pendekatan Pemecahan Desain

Pendekatan pemecahan desain digunakan untuk memecahkan masalah desain. Pendekatan pemecahan desain adalah seperangkat teori yang dirumuskan berdasarkan landasan teori dan kreativitas untuk memecahkan desain atau menemukan desain yang tepat. Pendekatan pemecahan desain dirumuskan orientasinya untuk mencapai tujuan akhir sebuah desain yang tepat.¹ Beberapa pendekatan desain yang nantinya akan digunakan pada perencanaan interior diantaranya, pendekatan fungsi, pendekatan ergonomi dan pendekatan tema.

Sejarah HarleyDavidson berawal dari dua sahabat yaitu “William Bill Harley dan Arthur Davidson” yang tinggal di Milwaukee Amerika Serikat. Harley dan Davidson berhasil menciptakan ikon penting dalam sejarah kendaraan roda dua. Terobosan paling pentingnya adalah mesin berkonfigurasi V, yang kemudian dikenal dengan tipe *Knucklehead*, *Panhead*, *Shovelhead*, *Evolution*, sampai *Twin Cam*. Harley-Davidson memulai perjalanan panjang ini pada 1903. Dua Tahun kemudian mereka sepakat melembagakan usahanya menjadi Harley-Davidson Motorcycles.Co.

¹ Edi Tri S, Sunarmi, Ahmad Fajar A, *Buku Ajar Mata Kuliah Desain Interior Public*, (Surakarta: UNS Press, 2002, cetakan 1) hal 55



Gambar 1
Logo Harley-Davidson
(Sumber:Pinterest.com)²

Pada awal berdirinya perusahaan ini baru memproduksi tiga motor dan setelah tahun 1906 perusahaan ini pindah ke Jeneau Avenue. Pada tahun 1950-1960 mulai muncul komunitas *bikers*, yang mengenalkan budaya pengendara motor. Komunitas Harley-Davidson baru didirikan tahun 1983, dengan nama Harley-Davidson Owner Group (HOG). HOG menjadi komunitas pemilik Harley-Davidson terbesar yang mendapat sokongan dari produsen. Jumlah anggota HOG mendekati satu juta orang di seluruh dunia. Harley-Davidson masuk ke Indonesia pada tahun 1920 dibawa oleh orang Belanda sebagai kendaraan operasional diperkebunan. Menurut Widjojo Sudjono pada tahun 1965, Harley-Davidson jenis WLA ditetapkan sebagai kendaraan operasional untuk POMAL (Polisi Militer Angkatan Laut). PATWAL (Patroli dan Pengawalan) dan PM (Polisi Militer). *Harley-Davidson is a Ride With The Legends*, begitu orang yang menyebutnya, tak heran banyak yang memburunya sampai sekarang karena syarat akan kekentalan legendarisnya.³

² www.pinterest.com diakses 30/03/2015 jam 07:45

³ Aditya, Pratama, Tugas Akhir diajukan sebagai syarat menempuh gelar sarjana S1. Judul skripsi Perencanaan dan Perancangan Interior "Museum Harley Davidson" di Bali (Lobby, Ruang Pamer, Café dan Bar) Universitas Sebelas Maret 2009



Gambar 2 Foto komunitas Harley-Davidson
(Sumber: Arum Setyowati)

Sejarah Harley-Davidson diatas menceritakan kekentalan legendaris Harley-Davidson dengan legendarisnya banyak orang yang menyukai motor Harley-Davidson dan mulai terbentuk komunitas Harley-Davidson. Di Indonesia mempunyai beberapa komunitas Harley-Davidson di Indonesia bernama HDCI (Harley-Davidson Club Indonesia) berpusat di Jakarta dan mempunyai anak cabang di setiap kota, H.O.G (Harley-Davidson Owner Group) yang bertaraf internasional. Di Surakarta komunitas Harley-Davidson yang masih aktif adalah H.O.G yang mempunyai anggota 60 orang yang tercatat. Surakarta adalah kota yang memiliki banyak peminat Harley-Davidson dan komunitas Harley-Davidson sangat setuju didirikannya *showroom* Harley-Davidson di Surakarta.

Perancangan interior pada dasarnya harus memperhatikan beberapa unsur, yaitu: aktivitas atau perilaku manusia sebagai pengguna, kapasitas, dan juga antropometri. Perilaku aktivitas manusia adalah faktor penting untuk dipertimbangkan dalam mengawali proses perencanaan interior secara spesifik terkait dengan obyek rancangan.⁴ Dalam Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta memberikan fasilitas untuk pengunjung diantaranya,

⁴ Sunarmi, Modul Mata Kuliah Desain Interior III(Surakarta: Prodi Desain Interior, 2007), hal. 34

Showroom motor Harley-Davidson, *Cafe* motor Harley-Davidson, Ruang servis.

Dengan ini menggunakan pendekatan desain yaitu:

1. Pendekatan fungsi

a. *Showroom*

Room used for the display of good merchandise artinya adalah ruangan yang digunakan untuk kepentingan memajang benda koleksi atau barang dagangan.⁵ *Showroom* adalah dalam ruangan dipamerkan koleksi-koleksi terbaik yang representatif untuk memberikan kepuasan atas tuntunan rasa keindahan dari para tamu serta memenuhi keinginan para pengunjung melihat sesuatu yang langka baik benda yang unik atau benda yang indah.⁶ *Showroom* berfungsi sebagai tempat pemajangan dan menjual benda yang dipajang seperti Motor Harley-Davidson, merchandise, dan accessories yang meliputi accessories fashion dan motor.

b. *Cafe Motor Harley-Davidson*

Cafe merupakan fasilitas yang disediakan untuk pengunjung pada *showroom* motor Harley-Davidson. Menurut Kamus Besar Indonesia kafe adalah tempat minum kopi yang pengunjung dihibur dengan musik, tempat minum yang pengunjungnya dapat memesan minuman seperti kopi, teh, bir dan kue-kue.⁷ Pada *showroom* motor Harley-Davidson ini menggunakan fasilitas *cafe* sebagai fasilitas penunjang.

⁵ Neufert Ernest, "Architect Data". Granada London Toronto Sydne New York. Halsted Press Jhon Willey & Sons.Inc New York 1995 hal 359

⁶ Bambang Suprpto, "Ruang Pamer Museum dan Eksibisi Skripsi UNS, Surakarta 1989

⁷ KBBI.web.id diakses 30/03/15 07:54

Hal ini dapat dilihat dari kebudayaan masyarakat pemilik motor Harley-Davidson yang memiliki kekhasan perilaku terhadap kelompok mereka sendiri dapat hal tersebut dapat dicontohkan dari seringnya mereka berkumpul antar pemilik motor Harley-Davidson. Dalam perkembangannya, maka kendaraan motor Harley-Davidson telah menjadi suatu media awal dalam membentuk suatu karakter pengendaranya.⁸ Dari hal tersebut maka dibuat cafe sebagai kebutuhan penunjang pada *showroom* motor Harley-Davidson karena sesuai dengan karakter komunitas Harley-Davidson dan *cafe* ini berfungsi sebagai tempat bersosialisasi.

c. Kantor

Ruang untuk pengorganisasian karyawan dan tempat menyimpan dokumen perusahaan. Berfungsi sebagai aktivitas karyawan dalam kantor dan tempat menerima tamu perusahaan. Ruang ini khusus bagi karyawan dan sebaiknya area berdekatan sehingga terdapat pengelompokan area. Pemilihan jenis perabotan, penataan, pemilihan warna dan pencahayaan dapat mendukung segala aktivitas di dalam ruangan. Pada ruang kantor ini meliputi ruang tamu, ruang pimpinan, ruang staff, dan ruang rapat. Desain ruang sekretaris dan pimpinan berdekatan sehingga komunikasi dapat berjalan lebih baik.

d. Merchandise & Accessories Shop

Area *Merchandise* dan *Accessories Shop* berfungsi sebagai tempat yang menjual *merchandise* dan *accessories* motor Harley-Davidson. *Shop* ini berfungsi untuk memfasilitasi pengunjung apabila

⁸ Ali Ramdhan, Tugas Akhir diajukan sebagai syarat menempuh gelar sarjana S1. Judul “Harley-Davidson dalam Suatu Kebudayaan” Universitas Mercu Buana 2010

ingin membeli *merchandise* seperti kaos, jaket, helm dan lain-lain.

Merchandise Display meliputi: 1. Display terbuka (*Open Display*)

Bentuk display yang memberikan kemungkinan pada pembeli untuk mengamati barang dagangan tanpa bantuan pelayan toko.⁹ Display ini yang nantinya digunakan pada perencanaan interior pada *merchandhise* sehingga memudahkan pembeli untuk mengamati barang yang diinginkannya sekaligus dapat menarik pengunjung untuk membeli barang.

e. Ruang Servis

Ruang servis merupakan ruang perawatan yang digunakan untuk memperbaiki/ merawat motor yang rusak. Ruang servis ini memudahkan pengunjung yang berada di kota Surakarta untuk memperbaiki motornya, ini merupakan fasilitas yang ditawarkan pada *showroom* motor Harley-Davidson.

f. Publik Servis

Sebagai area publik ruang servis ini berupa ruang yang memfasilitasi pengunjung, diantaranya yaitu ruang musholla dan *lavatory*. Adapun ruang-ruang yang memfasilitasi aktivitas pada *showroom* Motor Harley-Davidson:

1. *Lobby*
 - a. *Lobby lounge*
 - b. *Information Center*
2. *Showroom*
 - a. *Showroom Unit*
 - b. *Stage display*
3. *Accessories*
 - a. *Helmet*
 - b. *Accessories Part*

⁹ Delbert J. Duncan dan Stanley D. Hollander

4. Merchandise

a. Fashion : 1) T- Shirt
2) Jacket

b. Milineries: 1) Hats
2) Belt
3) Wallet
4) Vest
5) Boots
6) Bags
7) Glove

c. Gift & Collectibleis:

1) Keyfobs
2) Mug
3) Sticker
4) Pin
5) Eyewear
6) Jewelry
7) Bandana
8) Watch

5. Cafe

a. Bar

b. Kitchen

6. Kantor

a. R. meeting

b. R. Pemimpin

c. R. Staff

d. R. Arsip

7. Service Area

a. Mushalla

b. Lavatory

2. Pendekatan Ergonomi

Pendekatan ergonomi digunakan untuk acuan ukuran pada perabot yang nantinya akan digunakan pada *showroom*. Ergonomi adalah ilmu yang mempelajari sifat-sifat temperamen dan ukuran-ukuran manusia, agar manusia dapat hidup dengan nyaman dan puas dalam melakukan kegiatan-kegiatan merasakan keindahan hidup. Dengan mempelajari disiplin ergonomi dapat diharapkan kenaikan produktivitas kerja, ketahanan, keselamatan, kesehatan dan kenyamanan standard (kesatuan kenyamanan) yang terdapat dalam ergonomi tidak selalu sama untuk tiap negara, tiap bangsa atau tiap orang, namun dengan standartd tersebut bisa dijadikan sebagai dasar

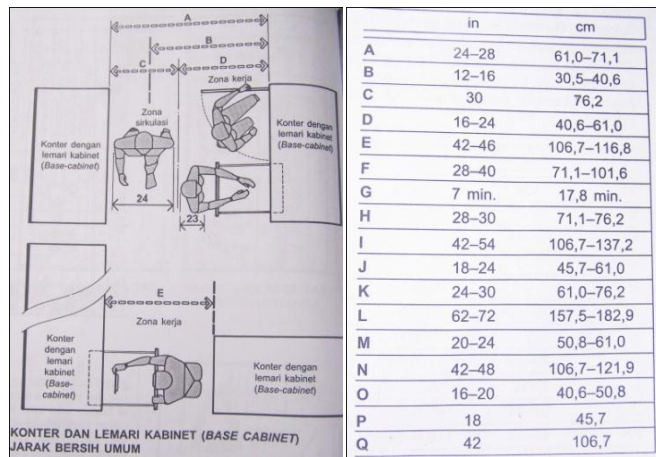
pegangan yang mendekati ukuran normal.¹⁰ Ergonomi merupakan ilmu yang mempelajari tentang kondisi fisik seseorang dalam melakukan kerja meliputi kerja fisik, efisiensi kerja, tenaga yang dikeluarkan untuk suatu obyek, konsumsi kalori, kelelahan, pengorganisasian sistem kerja.¹¹

Ilmu ergonomi memberikan suatu pemecahan psikologi manusia, perilaku dan aktivitas pengguna. Dari batasan ruang di atas maka digunakan ilmu ergonomi sebagai acuan untuk memberi kenyamanan dan keamanan bagi penggunanya. Hal yang terkait dengan perilaku manusia, psikologi dan tingkah laku manusia maka digunakan ilmu ergonomi sebagai acuan untuk pemilihan perabot dan penyesuaian tema sesuai dengan aktivitas pengguna. Ilmu ergonomi yang menentukan standar ukuran tubuh orang Indonesia dewasa, menentukan tinggi pandangan mata pada benda, tinggi dan panjang meja yang digunakan, lebar dudukan, standart ukuran perabot yang akan digunakan oleh pengguna dan tidak membahayakan bagi pengguna, dan lain-lain.

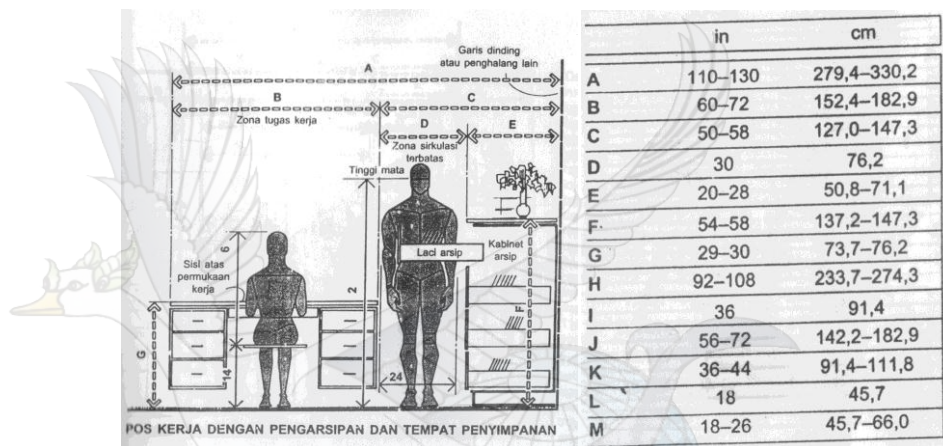
- a. Gambar 3 dan gambar 4 digunakan pada ruang kantor jarak untuk ruang cabinet, jarak saat duduk dan jarak saat berjalan. Jarak dan ukuran menggunakan buku acuan *Human Dimension*, Julius Panero, 1979.

¹⁰ J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djamban, 1999), hal. 36

¹¹ J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djamban, 1999) , hal. 51

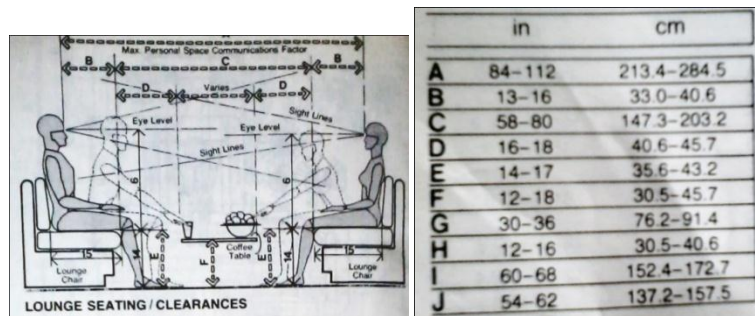


Gambar 3 Jarak dan ukuran yang digunakan pada kantor
(Sumber: Julius Panero, *Human Dimension*, 1979)

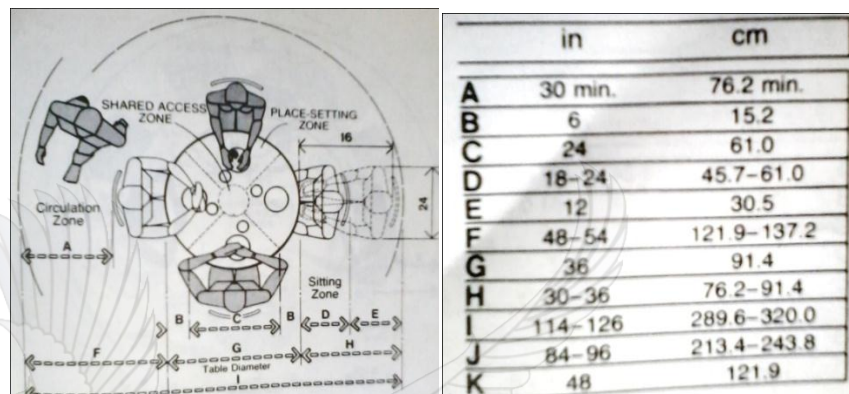


Gambar 4 Jarak dan ukuran yang digunakan pada kantor
(Sumber: Julius Panero, *Human Dimension*, 1979)

- b. Gambar 5 dan gambar 6 merupakan ruang *cafe* jarak saat duduk, dan ukuran perabot yang digunakan menggunakan buku acuan *Human Dimension*, Julius Panero, 1979.

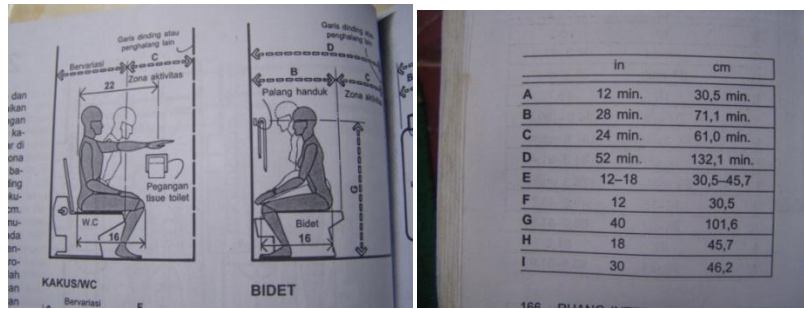


Gambar 0.5 Jarak dan ukuran yang digunakan perabot pada *cafe*
(Sumber: Julius Panero, *Human Dimension*, 1979)



Gambar 0.6 Jarak dan ukuran yang digunakan perabot pada *cafe*
(Sumber: Julius Panero, *Human Dimension*, 1979)

- c. Gambar 7 dan gambar 8 merupakan gambar yang digunakan untuk ruang rapat. Posisi saat duduk dan berdiri jarak dan ukuran untuk perabot menggunakan buku acuan *Human dimension*, Julius Panero, 1979.



Gambar 9 Jarak dan Ukuran pada *Lavatory*.
(Sumber: Julius Panero, *Human Dimension*, 1979)



Gambar 10 Jarak dan Ukuran pada *Lavatory*.
(Sumber: Julius Panero, *Human Dimension*, 1979)

3. Pendekatan Estetika

Pendekatan estetika digunakan sebagai unsur keindahan dan keselarasan bentuk yang dapat memunculkan keharmonisan. Dalam teori estetika kita mempelajari berbagai macam elemen yang terkandung dalam seni bentuk seperti: titik, garis bidang, bentuk, ruang, proporsi, harmoni, komposisi, gaya, irama, *impresionisme*, *expresionisme*, *tekture*, *patren*, dimensi, psikologi warna, nada, bayangan, cahaya.¹² Perancangan pada akhirnya perlu didasari dengan elemen estetika seperti: warna, texture, titik, garis, keseimbangan, komposisi, dan masih

¹² J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djamban, 1999), hal. 16

ditunjang oleh faktor lain seperti segi-segi fungsi, perabot, sirkulasi, konstruksi, material, dan kegiatan manusia lainnya.¹³

Penjelasan di atas memaparkan unsur-unsur yang terkandung dalam elemen estetis salah satunya warna. Dalam Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson menggunakan warna orange, hitam, cream dan merah warna-warna yang dipakai mengambil dari logo Harley-Davidson



Gambar 11. Logo Harley-Davidson
(Sumber: Pinterest.com)¹⁴

Psikologi warna menurut John F Pile dalam buku *Interior Design*:

¹³ J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djamban, 1999) hal 64

¹⁴ www.pinterest.com, diakses 30/03/2015 diakses 07:45

	Hitam merupakan warna yang kuat. Melambangkan kesan formal, berat, kesan depresi. Warna hitam dapat digunakan pada ruang ruang tertentu yang membutuhkan kesan warna gelap.
	Abu-abu dapat menjadi background yang bagus, dapat bertahan dalam periode yang lama, tetapi juga merupakan warna yang monoton.
	Putih merupakan warna yang aman, memberi kesan bersih, terang, luas dan keterbukaan.
	<i>Orange</i> merupakan warna yang merangsang
	Merah merupakan warna yang menyenangkan memberi kesan mewah dan membahagiakan.

Tabel 01 Tabel warna
(Sumber: *Interior Design*, John.F. Pile, 1988)

4. Pendekatan Tema

Tema merupakan hal terpenting dalam membuat sebuah rancangan, suatu desain atau perancangan dapat dikatakan berhasil berkat tema yang mendukung. Dalam Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta menggunakan tema *corporate identity* dengan gaya modern sebagai ide perencanaanya. Tema ini diambil untuk dapat memfokuskan pada penjualan motor Harley-Davidson sekaligus untuk menarik minat pengunjung untuk membeli.

Awalnya *Corporate identity* sebuah perusahaan lebih dikenal masyarakat dalam bentuk logo yang dimiliki perusahaan akan tetapi sejalan dengan

perkembangan waktu *corporate identity* lebih dipahami sebagai upaya perusahaan untuk memperkenalkan diri kepada publik sebagai bentuk eksistensi dan pertanggung jawaban perusahaan terhadap visi dan misi perusahaan. *Corporate identity* memang tidak bisa lepas dari logo, teks dan akronim, warna dan elemen visual lain yang banyak dipakai untuk mempromosikan citra dan reputasi suatu organisasi. *Corporate identity* itu sendiri mempresentasikan eksistensi organisasi merangkum kepercayaan, filosofi, teknologi, sumber daya manusia, nilai-nilai etis, kultural, dan strategi organisasi. *Corporate identity* juga terkait dengan setiap interaksi yang melibatkan organisasi, tidak saja dengan klien atau pelanggan, tetapi juga investor, kompetitor dan karyawan.¹⁵

Corporate identity tidak hanya berupa logo perusahaan atau pilihan warna tertentu namun identitas perusahaan adalah sebuah kesan yang dihasilkan perusahaan dari karyawan mereka, konsumen, dan semua yang terlibat di dalamnya, komponen yang termasuk dalam identitas adalah semua barang atau jasa, kultur perusahaan, bagaimana interaksi karyawan, klien, rekan dan konsumen. Umumnya bentuk *corporate identity* untuk sebuah toko bisa dilihat dari nama toko, logo dan seragam. Melalui identitas ini perusahaan mengharapkan agar citra perusahaan di mata konsumen dan masyarakat pada umumnya sesuai dengan apa yang diharapkan oleh perusahaan. *Corporate identity* berkaitan erat dengan citra perusahaan yang tidak terlepas dengan ciri khas yang ingin ditampilkan perusahaan. Interior merupakan salah satu bentuk identitas perusahaan sehingga dapat dijadikan sarana bagi pengunjung untuk mengenal suatu perusahaan dan untuk membentuk citra perusahaan tersebut. Salah satu bentuk *corporate identity* adalah gedung. Gedung disini melibatkan seluruh objek yang ada di dalamnya, salah satu yang termasuk di

¹⁵ Jurnal Pengaruh Tingkat Pengetahuan Tentang Desain Interior Terhadap Citra *Corporate Identity* (Citra berlaku dimata wisatawan domestik pada toko Mirota Batik) oleh Yussita Grafisi

dalamnya adalah tata ruang gedung (*interior design*). Karakteristik visual ini berupa dari penggabungan beberapa hal sekaligus yaitu tata cahaya, warna, dan proporsi. Dalam menciptakan suasana toko untuk mendapatkan kesan yang diinginkan diperlukan elemen-elemen penunjang seperti perabot, manekin dan tempat display lainnya.¹⁶ *Corporate identity* pada interior showroom Harley-Davidson menggunakan logo sebagai simbol Harley-Davidson. Logo Harley-Davidson di aplikasikan pada dinding showroom dan warna pada logo Harley-Davidson yang berupa hitam, orange, putih, merah digunakan untuk interior showroom Harley-Davidson, ini bertujuan untuk memberikan ciri khas pada showroom untuk membedakan showroom Harley-Davidson dengan showroom motor lain dan untuk memudahkan orang mengenali produk barang yang dipamerkan pada showroom.

Desain modern merupakan desain yang identik dengan hal-hal yang bersifat baru dan kekinian. Istilah atau kata modern berasal dari kata latin yang berarti sekarang ini, modern biasanya merujuk pada sesuatu yang terkini “baru”. Visualisasi karakteristik desain filosofis modern yaitu fungsional, dinamis, efisien, teknologi.¹⁷ Secara visual tampilan modern diperlihatkan secara geometris, rasional, fungsional, ekspresif, penggunaan teknologi canggih, memakai material baru.¹⁸ Pada showroom motor Harley-Davidson tema yang digunakan adalah *corporate identity* yang bergaya modern, yang dimaksud dengan gaya modern adalah kekinian/baru dan menggunakan material baru, ciri-ciri material modern adalah kaca, besi, kayu, *metal*, plastik, batu, *plywood*.

¹⁶ Jurnal Jurnal Pengaruh Tingkat Pengetahuan Tentang Desain Interior Terhadap Citra *Corporate Identity* (Citra berlaku dimata wisatawan domestik pada toko Mirota Batik) oleh Yussita Grafisi

¹⁷ Jurnal Implementasi Unsur Tradisi dan Kebudayaan Batak dengan Pendekatan Modern Dalam Perancangan Interior Museum Ulos Sumatera Utara oleh Feny Ambarsari

¹⁸ Jurnal Analisis Penerapan Gaya Desain dan Explorasi Bentuk yang Digunakan Mahasiswa Pada mata kuliah Desain Mebel I Fakultas Desain Unikom oleh Dini Fatimah, Febry Maharlika

Paparan diatas menjelaskan mengenai tema yang diusung pada showroom motor Harley-Davidson, bangunan yang di desain sesuai dengan fungsinya. Pada Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta menggunakan tema *corporate identity* dengan gaya modern yang bertujuan untuk membedakan showroom Harley-Davidson dengan showroom motor lain dan sekaligus untuk meningkatkan penjualan pada showroom.

B. Ide Perencanaan

a. Elemen pembentuk ruang

1. Lantai

Flooring merupakan alas ruang yang berfungsi sebagai penahan beban dari seluruh isi ruang namun demikian elemen lantai juga berfungsi sebagai penghubung antara satu ruang dengan yang lain. Dalam proses perancangan desain interior gubahan lantai tidak dapat dipisahkan dengan elemen lain misalnya elemen dinding, *ceiling*, dan fungsi ruang itu sendiri.¹⁹

Perencanaan pada lantai menggunakan bahan material parket, digunakan parket sesuai dengan fungsi *showroom*. Parket memiliki sifat yang lunak, tahan lama, kedap suara, dapat dicat. Pemeliharaan mudah, jika kena debu diberi lapisan nilam, jika kena rokok atau noda dibersihkan dengan lilin atau vernis. Dipilih parket karena untuk mengantisipasi barang yang dipajang apabila jatuh meminimalisir terjadinya kerusakan atau pecah karena *parquet* berbahan kayu bersifat lunak.

¹⁹ J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djamban, 1999) hal 123



Gambar 12 Parket pada *showroom* Harley-Davidson

2. Dinding

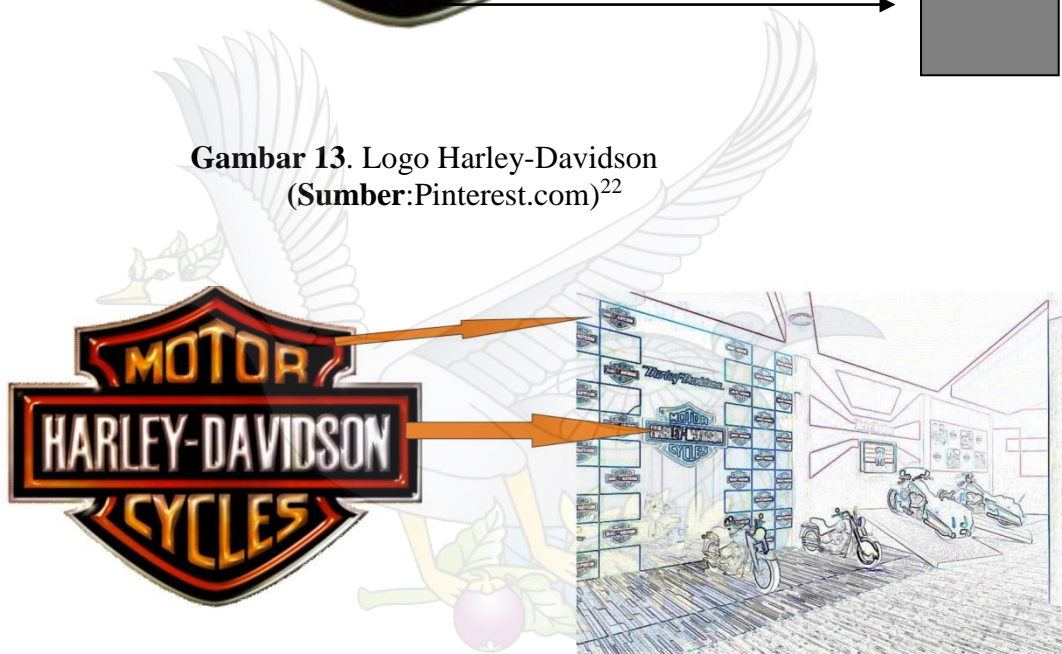
Dinding pada Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta menggunakan bahan material kaca, karena bergaya modern dan di desain menjadi lebih simple maka menggunakan bahan material kaca, kaca memiliki kesan ringan, transparan/ terbuka, melayang. Batu bata *expose* digunakan di bagian *cafe*, penutup dinding dengan menggunakan batu dan bata dalam keadaan aslinya memberi kesan lugu dan penuh kesederhanaan sedang pada pola lantai disesuaikan dengan fungsi ruang.²⁰ Selain menggunakan kaca dan batu bata, pada dinding menggunakan warna *cream*, *orange* dan hitam karena sesuai dengan logo Harley-Davidson. Interior merupakan salah satu bentuk *corporate identity* sehingga dapat dijadikan sarana bagi pengunjung untuk mengenali suatu perusahaan dan untuk membentuk citra perusahaan tersebut.²¹ Dipilihnya *corporate identity* sebagai tema pada *showroom* Harley-Davidson karena bertujuan untuk mengenalkan kepada pengunjung dan menguatkan citra perusahaan, selain itu dipilih gaya modern agar *showroom* lebih *simple* dan dapat meningkatkan penjualan dengan desain yang baru.

²⁰ J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djamban, 1999) hal 148

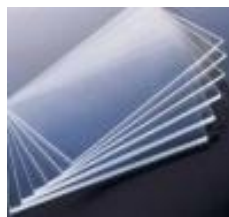
²¹ Jurnal Jurnal Pengaruh Tingkat Pengetahuan Tentang Desain Interior Terhadap Citra *Corporate Identity* (Citra berlaku dimata wisatawan domestik pada toko Mirota Batik) oleh Yussita Grafisi



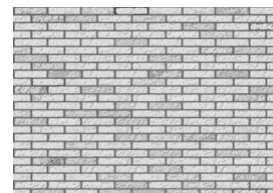
Gambar 13. Logo Harley-Davidson
(Sumber:Pinterest.com)²²



Gambar 14 Aplikasi logo Harley-Davidson pada dinding *showroom* ini mengangkat logo sebagai tema *corporate identity*
(Sumber:Arum Setyowati)



Gambar 15. Kaca *tempered*



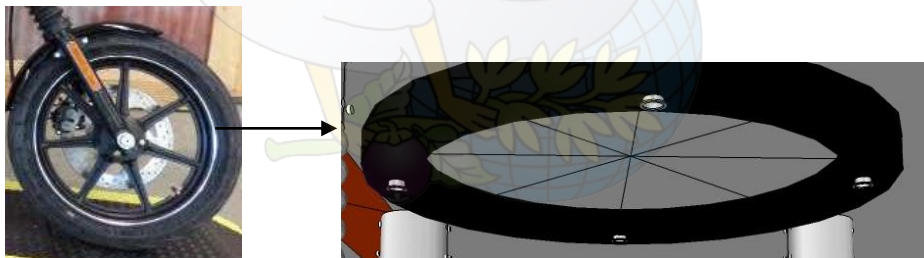
Gambar 16. Batu bata *expose* putih

²² www.pinterest.com diakses 30/03/2015 jam 07:45

3. Ceiling /Atap

Ceiling adalah salah satu unsur terpenting dalam desain interior sebagai pembentuk *space* (ruang). Seperti yang sudah dijelaskan bahwa lantai dan dinding sebagai pembatas ruang, demikian halnya dengan ceiling ketika unsur tersebut tidak dapat dipisahkan satu dan yang lainnya dalam memberi suatu bentuk atau karakter ruang. Secara umum dapat dikatakan *ceiling* adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak diatas garis pandangan normal manusia berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada di bawahnya.²³

Ceiling yang digunakan untuk Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta menggunakan bahan material gypsum dan tranformasi bentuk dari roda/lingkaran yang terletak pada lobby *showroom* yang dibawahnya terdapat *display* motor Harley-Davidson.



Gambar 17. Transformasi desain dari bentuk roda yang diaplikasikan menjadi ide desain *ceiling* pada *lobby*

B. Elemen Pengisi Ruang





Elemen pengisi ruang yaitu adalah perabot yang digunakan pada sebuah ruangan. Dalam mendesain diperlukan elemen pengisi ruang seperti furnitur, meja, kursi. Penyusunan *furniture* harus disesuaikan dengan kebutuhan guna kenyamanan si pemakai sedang fungsi tidak dapat dipisahkan dengan faktor estetika. Dalam

²³ J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djamban, 1999) hal 161

perencanaan kita harus mengetahui terlebih dahulu jenis aktivitas, sehingga kita tahu *furniture* yang akan dibuat terhadap luas ruang, sistem pencahayaan, pemilihan warna serta kondisi-kondisi lainnya²⁴. Elemen pengisi ruang pada Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta menggunakan *furniture* sesuai dengan kebutuhan ruang.

Bentuk awal	<i>Furniture</i>
  <p>Bentuk <i>Glide triple kit</i></p>	 <p>Kursi <i>cafe</i></p>
<p>Desain diatas terinspirasi pada bentuk <i>grip triplekit</i> pada motor Harley-Davidson, dengan bentuk lengkungan-lengkungan yang melingkar dijadikan ide membuat desain kursi yang akan diaplikasikan pada <i>cafe</i>.</p>	
  <p>Bentuk mesin konvigurasi V pada Harley-Davidson</p>	 <p>Meja <i>cafe</i></p>
<p>Mesin konfigurasi V adalah ciri khas mesin pada motor Harley-Davidson. Pada bentuk mesin tersebut dapat dijadikan ide membuat meja yang</p>	

²⁴ J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djamban, 1999) hal 173

berbentuk huruf “V” yang akan di aplikasikan pada meja <i>cafe</i> .	
 <p>Bentuk mesin konvigurasi V pada Harley-Davidson</p>	 <p>Bentuk meja <i>receptionist</i></p>
<p>Bentuk mesin berkonfigurasi V yang di jadikan ide dalam mendesain meja <i>receptionist</i>, yang terinspirasi dari bentuk V. Meja <i>receptionist</i> ini akan di aplikasikan pada ruang informasi yang letaknya ada pada <i>showroom</i> Harley-Davidson.</p>	
 <p><i>Chrome Black front wheels</i></p>	 <p>Bentuk bulat yang terinspirasi dari <i>velg</i> yang di transformasi desain menjadi tempat pakaian.</p>
<p><i>Velg</i> motor Harley-Davidson berbentuk lingkaran dan terdapat cabang-cabang dengan bentuk seperti ini dapat di jadikan inspirasi untuk membuat gantungan baju yang nantinya akan diaplikasikan pada ruang <i>accessories</i>.</p>	

Tabel 02. Transformasi desain pada *furniture*

C. Elemen Estetis Ruang

Elemen estetis penting dalam desain interior, karena elemen estetis ini dapat memunculkan karakter pada interior. Dalam teori estetika kita mempelajari berbagai macam elemen yang terkandung dalam seni bentuk seperti: titik, garis bidang, bentuk, ruang, proporsi, harmoni, komposisi, gaya, irama, *impresionisme*, *expresionisme*, *teksture*, *patren*, dimensi, psikologi warna, nada, bayangan, cahaya.

²⁵ Perancangan pada akhirnya perlu didasari dengan elemen estetika seperti: warna, texture, titik, garis, keseimbangan, komposisi, dan masih ditunjang oleh faktor lain seperti segi-segi fungsi, perabot, sirkulasi, konstruksi, material, dan kegiatan manusia lainnya.²⁶

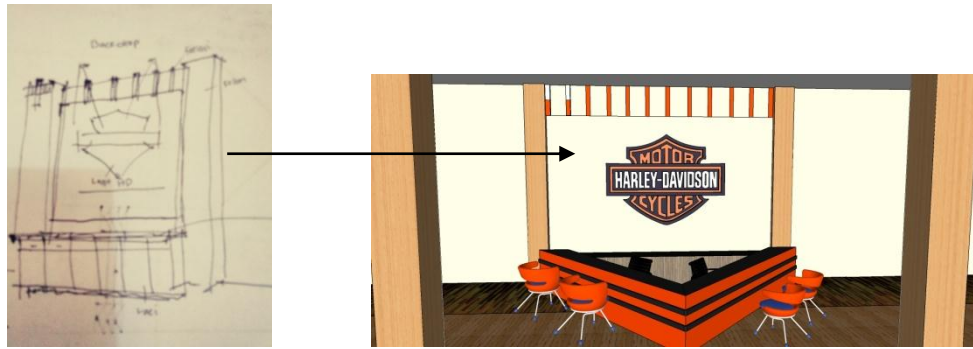


Gambar 18. Sketsa kolom pada *showroom*

Gambar di atas merupakan gambaran sketsa yang terinspirasi *skok* motor dan ditransformasikan pada *showroom* Harley-Davidson menjadi kolom pada *lobby*, *showroom*, dan *cafe*.

²⁵ J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djamban, 1999), hal. 16

²⁶ J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djamban, 1999), hal. 64



Gambar 19. Sketsa *receptionist* pada *showroom* Harley-Davidson

D. Elemen Pengkondisian Ruang

1. Pencahayaan

Cahaya merupakan unsur yang tidak kalah penting dalam perancangan ruang dalam, karena memberi pengaruh sangat luas serta menimbulkan efek-efek tertentu. Pada sistem pencahayaan banyak permasalahan yang harus diketahui oleh seorang desainer karena masalah pencahayaan merupakan kehidupan dari tata ruang, lebih-lebih malam hari. Pemilihan pada sistem yang akan dipergunakan merupakan kunci keberhasilan suatu perancangan interior, tetapi sulit untuk membuat perkiraan sampai seberapa jauh sistem pencahayaan itu bisa dikatakan berhasil oleh karena titik cahaya, warna, intensitas, terang cahaya, dan suasana ruang yang ingin dicapai, faktor biaya dan sebagainya, tetapi minimal dalam sistem pencahayaan adalah bagaimana kita bisa membuat benda-benda dalam ruang agar dapat dampak atau terlihat sedang mengenai suasana (*mood*) tergantung pada fungsi.²⁷

Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson menggunakan pencahayaan alami dan buatan, Penggunaan bahan material kaca dapat memaksimalkan cahaya alami yang masuk. Selain penggunaan pencahayaan alami pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang berasal dari lampu. Pada *showroom*

²⁷ J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djamban, 1999), hal. 216-217

barang yang dipajang menjadi pusat perhatian maka diperlukan pencahayaan yang lebih untuk dapat membuat objek yang dipajang menjadi lebih menarik.

2. Akustik

Akustik atau *sound system* merupakan unsur penunjang terhadap keberhasilan desain yang baik, pengaruh dari *sound system* sangat luas dan dapat menimbulkan efek-efek psikis dan emosional dalam ruang. Dengan suatu *sound system* yang baik seseorang akan merasakan kesan-kesan tertentu dalam ruang.²⁸ Pada *showroom* Harley-Davidson diperlukan akustik yang baik agar dapat memberikan rasa nyaman pada pengunjung. Pemilihan bahan material kayu dan karpet dapat meredam kebisingan yang ditimbulkan dari luar ruangan.

3. Penghawaan

Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta perlu memperhatikan penghawaan. Penghawaan terbagi menjadi dua yaitu penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami terjadi karena adanya angin, sedangkan penghawaan buatan menggunakan alat dan dapat menurunkan suhu udara. Alat yang dapat menurunkan suhu udara adalah *Air Conditioner* (AC), kipas angin. Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta menggunakan penghawaan buatan /AC bertujuan untuk menyejukan ruangan agar memberikan rasa nyaman pada pengunjung.

4. Sistem Keamanan

Sistem keamanan pada perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta. Sistem keamanan yang harus ada pada setiap bangunan adalah *sprinkler*, *fire estinghusher*, kamera *cctv*, dan *emergency exit*, *smoke detector*. Alat-

²⁸ J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djamban, 1999) ,hal . 247

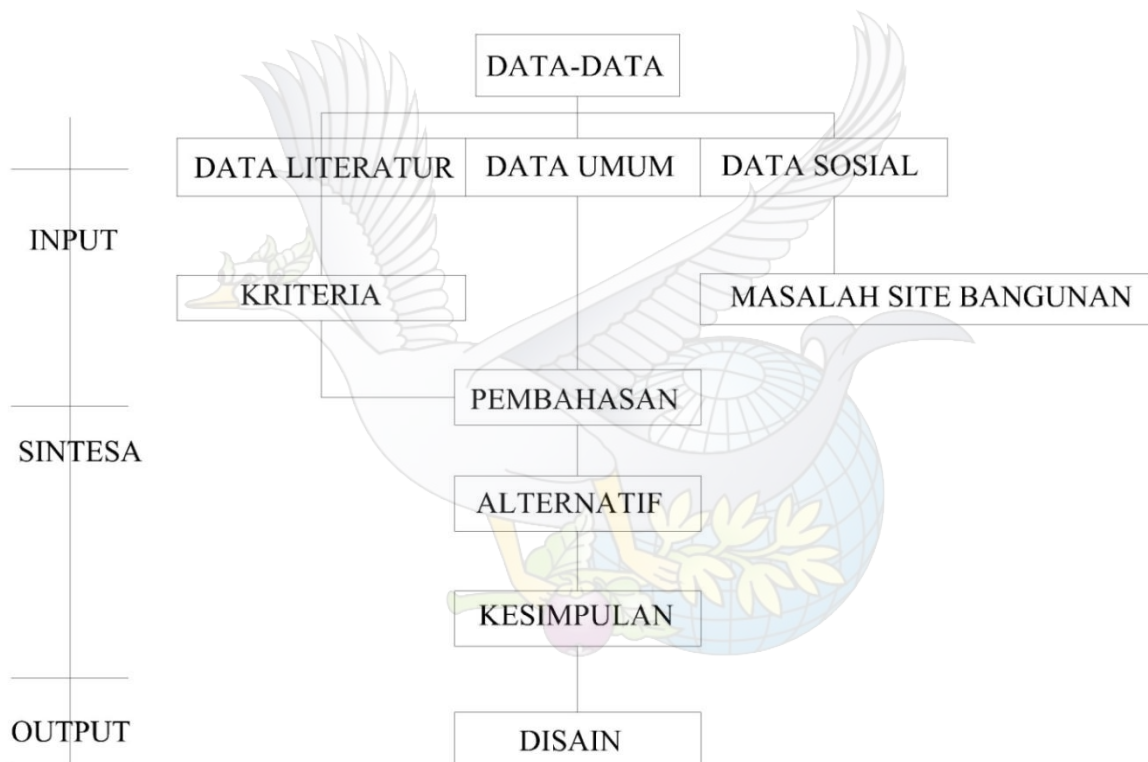
alat tersebut dapat digunakan untuk meminimalisir hal-hal yang membahayakan pada *showroom*.



BAB III

PROSES DESAIN

Tahapan proses desain Perencanaan Desain Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta menggunakan skema tahapan proses desain menggunakan tahapan desain seperti pada gambar skema di bawah ini.



Skema 01. Skema Tahapan Proses Desain
(Sumber: Pamudji Suptandar, desain interior)

Skema diatas menunjukkan proses desain, dalam proses desain terdapat tiga tahap yang harus diperhatikan yaitu *input*, *sintesa*, dan *output*. Urutan ini tidak dapat diubah-ubah oleh karena tahap kesatu dijadikan sebagai dasar tahap-ke-2 dan ke-3. Tentu saja dalam proses pengumpulan data masih banyak cara untuk ditempuh seperti yang kita pelajari dalam metodologi riset pada umumnya.¹

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam Perencanaan Desain Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson Di Surakarta yaitu:

1. Wawancara:

- a. Ketua MACI (Motor Antik *Coumunity* Indonesia) Bayu dilaksanakan tanggal 2 Desember 2014, pukul 13:00-14:30 Membahas mengenai Club Harley-Davidson di Surakarta
- b. Wawancara PT.Mabua Harley Davidson Semarang dengan Yohan selaku *staff*(*Building Maintenance*), membahas mengenai bangunan *dealer* Harley-Davidson, dan struktur organisasi.
- c. Wawancara Ketua H.O.G *Central Chapter Java* Robin Santoso, 39 th yang dilaksanakan tanggal 15 Maret 2015 pukul 07.30. Membahas mengenai seluk-beluk dan *lifestlye* komunitas Harley-Davidson.

2. *Study Literature*, berupa buku ilmu yang erat hubungannya dengan Desain Interior. Data dari Internet berupa gambar yang ada kaitannya dengan *showroom* Motor Harley-Davidson. Data yang di pakai untuk memecahkan permasalahan sehingga mendapatkan model desain yang di inginkan. Data tertulis berupa data *literature* dari masalah-masalah yang ada mempunyai

¹ J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djambatan, 1999) , hal. 15

solusi untuk memecahkan masalah desain yang ada dan perlu untuk dianalisis, adapun yang harus dianalisis yaitu:

1. Kebutuhan ruang
2. Aktivitas ruang
3. *Grouping* dan *zoning* ruang
4. Unsur pembentuk ruang (lantai, dinding, dan *ceiling*)
5. Unsur Pengisi Ruang (*furniture* dan pelengkap/aksesories ruang)
6. Pengkondisian ruang (pencahayaan, penghawaan, dan akustik)
7. Sistem keamanan
8. Penciptaan tema/ Citra Suasana Ruang
9. *Lay Out*(tata letak Perabot)

Output yang dimaksud di sini adalah hasil pengolahan data dari *input* yang telah berdasarkan sintesa atau analisis yang dituangkan dalam bentuk desain.²

Visualisasi dalam bentuk gambar kerja berupa:

1. Gambar denah *lay out*
2. Gambar rencana lantai
3. Gambar rencana *ceiling* dan *lighting*
4. Gambar potongan ruang
5. Gambar detail konstruksi
6. Rencana *furniture*
7. Gambar prespektif atau tiga dimensi
8. Maket

² Tim Dosen Desain Interior, *Buku Petunjuk Teknis Tugas Akhir* (ISI Surakarta, Surakarta, 2007), hal. 13-14.

A. Proses Analisis Alternatif Desain Terpilih

Proses analisis desain merupakan pengolahan data lapangan dan data literatur untuk memperoleh keputusan desain melalui proses tahapan proses desain yang digunakan³. Banyak data digunakan sebagai pendukung Perencanaan Desain Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta. Suatu proses analisis alternatif desain terpilih haruslah melalui proses penilaian dan pemikiran perancangan yang di sesuaikan dengan perilaku penggunaannya. Setelah memaparkan analisis perilaku pengguna, maka akan didapatkan aktivitas pengguna, kebutuhan ruangan, hubungan antar ruang, unsur pembentuk ruang (lantai, dinding, *ceiling*), unsur pengisi ruang (*furniture*, accessories), pengkondisian (pencahayaan, penghawaan, akustik), unsur pelengkap ruang (pintu, jendela), dan *layout*(tata letak perabot) terpilih.

B. Pengertian Judul

Tugas akhir ini pemilihan judul sangatlah penting, adapun judul yang dipilih adalah Perencanaan Desain Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta:

1. Perencanaan

Desain yang menarik dan membuat orang nyaman di dalam *showroom*.

Baik dari segi parkir, keamanan dan di dalam tidak kalah menarik dan

³ Sunarmi, *interior Publik, Buku Ajar Desain Interior III* (Surakarta: Program Studi Desain Interior Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Surakarta, 2007), hal. 17

nyaman sehingga membuat orang senang berlama-lama di dalam serta menginspirasi banyak orang. Cara atau proses merancang⁴

2. Desain Interior

Perencanaan, penyusunan tata ruang, dan pendesainan ruang interior dalam bangunan.⁵

Karya seni yang mengungkapkan dengan jelas dan tepat dari satu masa melalui media ruang.⁶

Tatanan Perabot⁷

3. Showroom

Pengertian *Showroom* adalah *room used for the display of good merchandise*, yang artinya ruangan yang digunakan untuk kepentingan pemajangan benda koleksi atau barang dagangan⁸.

Showroom adalah dalam ruangan dipamerkan koleksi-koleksi terbaik yang representatif untuk memberikan kepuasan atas tuntunan rasa keindahan dari para tamu serta memenuhi keinginan para pengunjung melihat sesuatu yang langka baik benda yang unik atau benda yang indah.⁹

4. Motor Harley-Davidson

Motor Harley-Davidson adalah sepeda motor buatan Amerika Serikat terletak di Milwaukee, Wisconsin, U.S

⁴ Lilik Kusumadewi Budiono Perencanaan Interior Automotive Sport Bar & resto di Surabaya, Konsep karya Tugas Akhir untuk mencapai gelar sarjana S-1 pada Universitas Kristen Petra 2004

⁵ F.K. D.Ching, *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*, (Indeks, Jakarta, 2011) hal 36

⁶ J.Pamudji Suptandar, *Desain Interior*, (Jakarta: Djambatan, 1999), hal 11.

⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Edisi II, 1989

⁸ Neufert Ernest, *Architect Data*. Granada London Toronto Sydney New York. Halsted Press John Wiley & Sons, Inc New York 1995 hal 359

⁹ Bambang Suprpto, Ruang Pamer Museum dan Eksibisi, Skripsi UNS, Surakarta. 1989

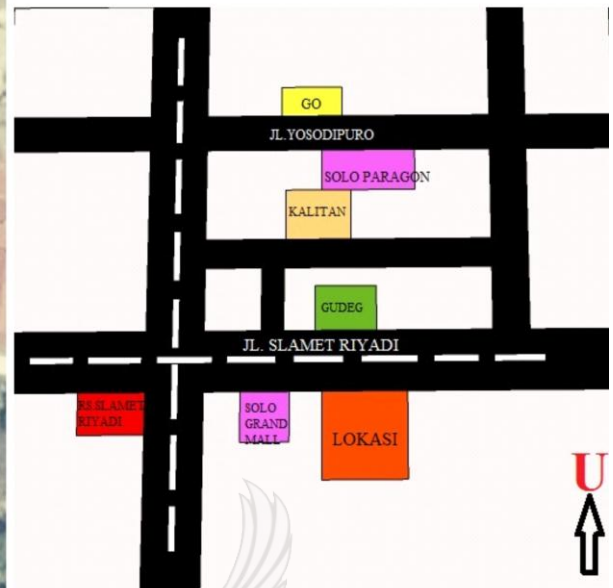
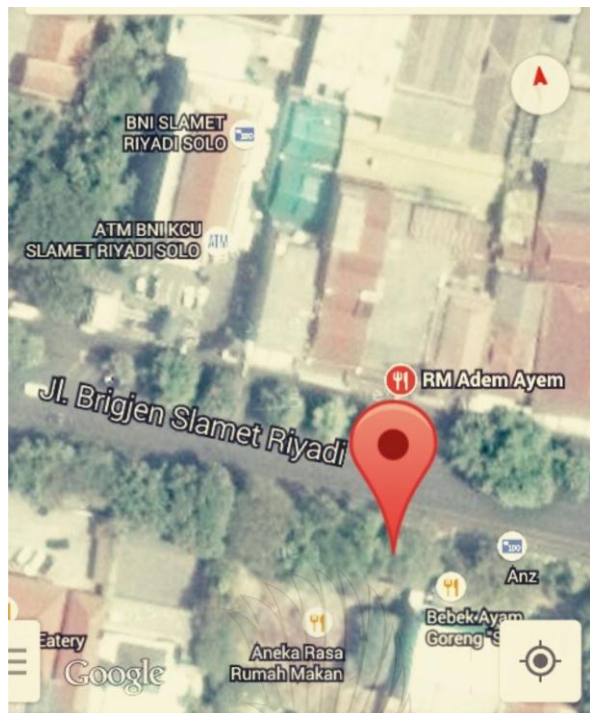
5. Surakarta

Surakarta merupakan kota yang terletak di Jawa Tengah dan memiliki komunitas dengan anggota motor Harley-Davidson cukup banyak.

6. Perencanaan Desain Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta adalah suatu proses dalam merencanakan sebuah tempat untuk memajang motor Harley-Davidson yang mempunyai nilai sejarah tinggi dan perlu untuk dilestarikan.

C. Site Plan

Lokasi sangat berpengaruh dalam mendirikan suatu bangunan, berhasil atau tidaknya dalam suatu perencanaan mendirikan sebuah bangunan yang banyak dikunjungi. Lokasi untuk “Perencanaan desain Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta” ini akan direncanakan di Jl.Slamet Riyadi Surakarta.



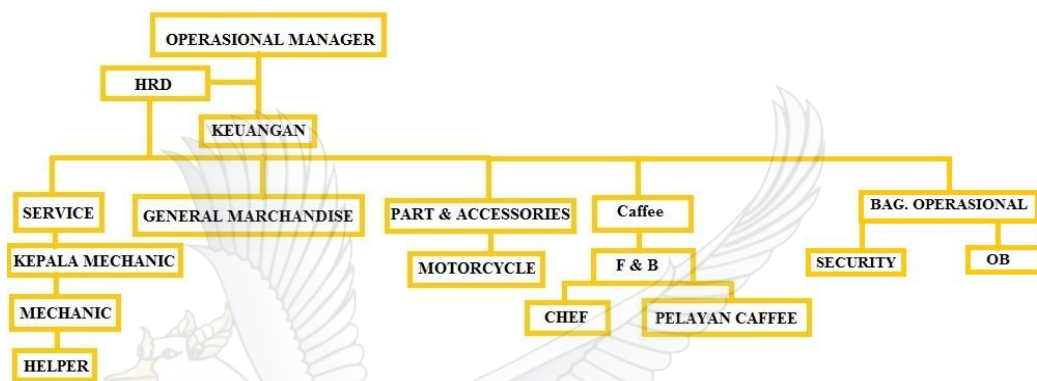
Lokasi *Showroom* Harley-Davidson, Jl. Slamet Riyadi
Gambar 20. Site Plan *Showroom* Motor Harley-Davidson
 (Sumber: Arum Setyowati)

1. Lokasi strategis.
2. Salah satu jalan protokol di Surakarta.
3. Dekat dengan kawasan, Hotel, stasiun, dan pertokoan.
4. Jalan di Slamet Riyadi ini sering diadakan event *Car Free Day* (CFD),
 Solo Batik Carnival, dan lain sebagainya.
5. Aksesnya mudah dijangkau

Beberapa hal yang disebutkan di atas, adapun alasan memilih kota Surakarta untuk Perencanaan Desain Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta ini yaitu:

1. Surakarta merupakan Kota Pariwisata yang banyak dikunjungi oleh wisatawan
2. Dipilih kota Surakarta sebagai Perencanaan Desain Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta karena di Surakarta belum ada *Showroom* untuk Motor Harley-Davidson.

D. Struktur Organisasi



Skema 02. Struktur Organisasi pada *Showroom* Harley-Davidson
(sumber: analisis pribadi pengembangan dari PT.Mabua Harley-Davidson)

Dari bagan Struktur diatas terbentuklah tugas dan kewajiban dari masing-masing bagian yang mempunyai tugas berbeda-beda yaitu:

No.	Posisi	Tugas dan kewajiban
1.	Manager	Mengontrol, mengatur, segala sesuatu yang berhubungan dengan <i>showroom</i> Harley-Davidson dan meningkatkan kinerja pegawai.
2.	HRD	Mengurus kebutuhan yang diperlukan untuk operasional pada <i>showroom</i> Mengawasi operasional <i>showroom</i> mulai dari

		perawatan benda yang di pajang hingga kebersihan pada <i>showroom</i>
3.	Keuangan	Mengurus dan bertanggung jawab menyangkut pembayaran motor, surat-menyurat, kontrak, menyangkut urusan administrasi perusahaan.
4.	General Merchandise	Bertanggung jawab mengurus dan mengontrol yang berhubungan dengan <i>shops,merchandise</i> dan meningkatkan kinerja staff <i>shops</i>
5.	Part & Accessories	Bertanggung jawab <i>part & accessories</i> , meningkatkan penjualan produk
6.	Motorcycle	Bertanggung jawab dan mengontrol motor yang dipajang pada <i>showroom</i> Harley-Davidson.
7.	Kepala mechanic	Mengontrol dan mengurus segala sesuatu yang berhubungan bagian servis motor dan meningkatkan kinerja teknisi.
8.	Mechanic	Bertanggung jawab untuk memperbaiki mesin motor Harley-Davidson.
9.	Helper	Bertugas membantu <i>mechanic</i> dalam memperbaiki mesin.
10.	Chef	Bertanggung jawab pada kebutuhan dapur dan memasak makanan
11.	Pelayan cafe	Melayani pengunjung yang datang ke cafe

		Mencatat dan mengantar makanan yang dipesan
12.	Bagian Operasional	Mengurus kebutuhan yang diperlukan untuk operasional pada <i>showroom</i> Mengawasi operasional <i>showroom</i> mulai dari perawatan benda yang dipajang hingga kebersihan pada <i>showroom</i>
13.	Security	Bertugas dan bertanggung jawab mengontrol keamanan gedung.
14.	OB	Membersihkan ruang-ruang seluruh gedung Mengelola kebutuhan dan peralatan kebersihan

Tabel 03. Tugas dan kewajiban pengelola *showroom* Harley-Davidson di Surakarta

E. Jam Operasional

Jam operasional pada Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta.

Showroom Senin sampai dengan Sabtu pukul 09:00-19:00 WIB

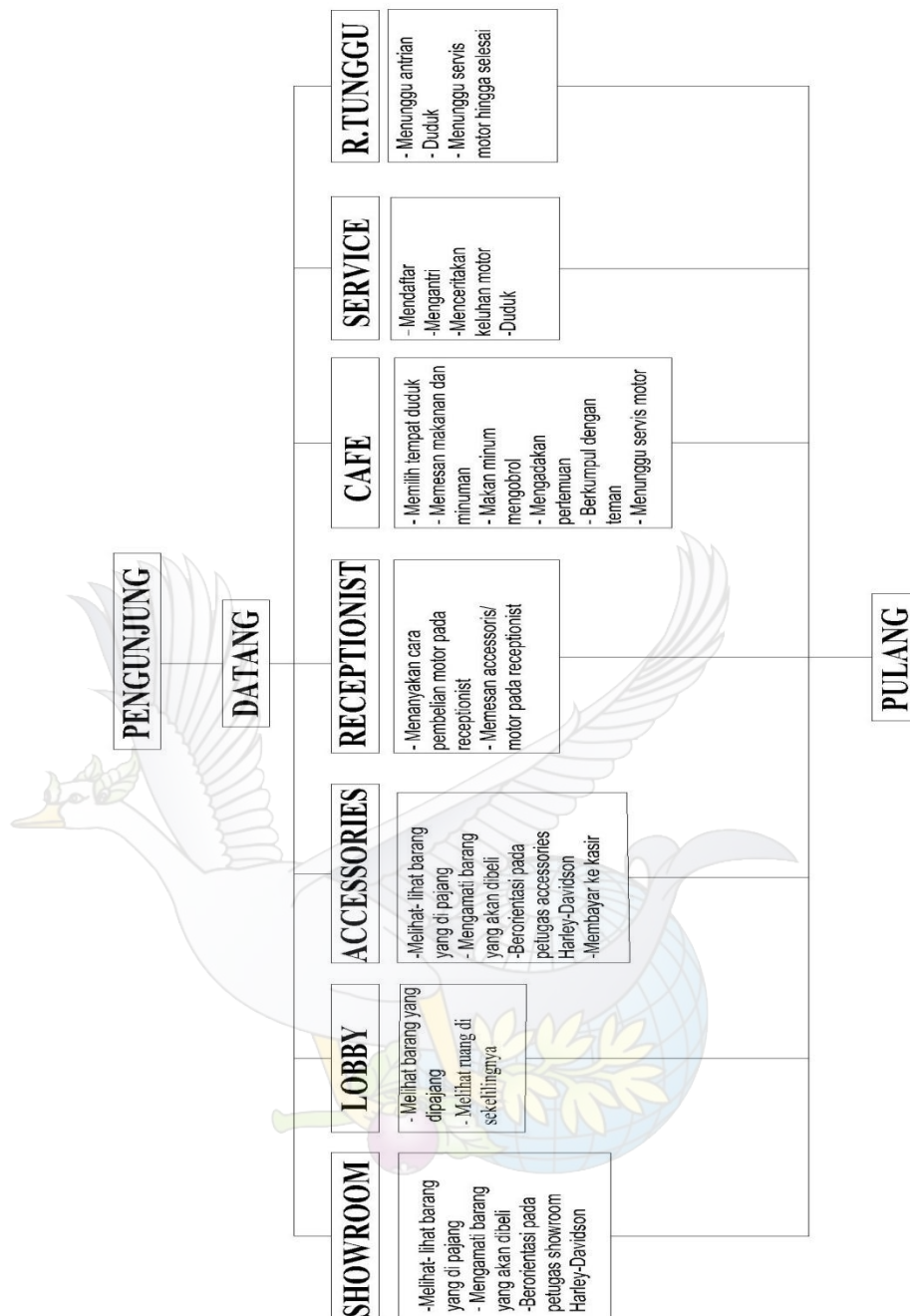
Cafe Senin sampai dengan Minggu pukul 09:00- 24.00 WIB

Kantor Senin sampai dengan Jum'at 09:00-17:00 WIB

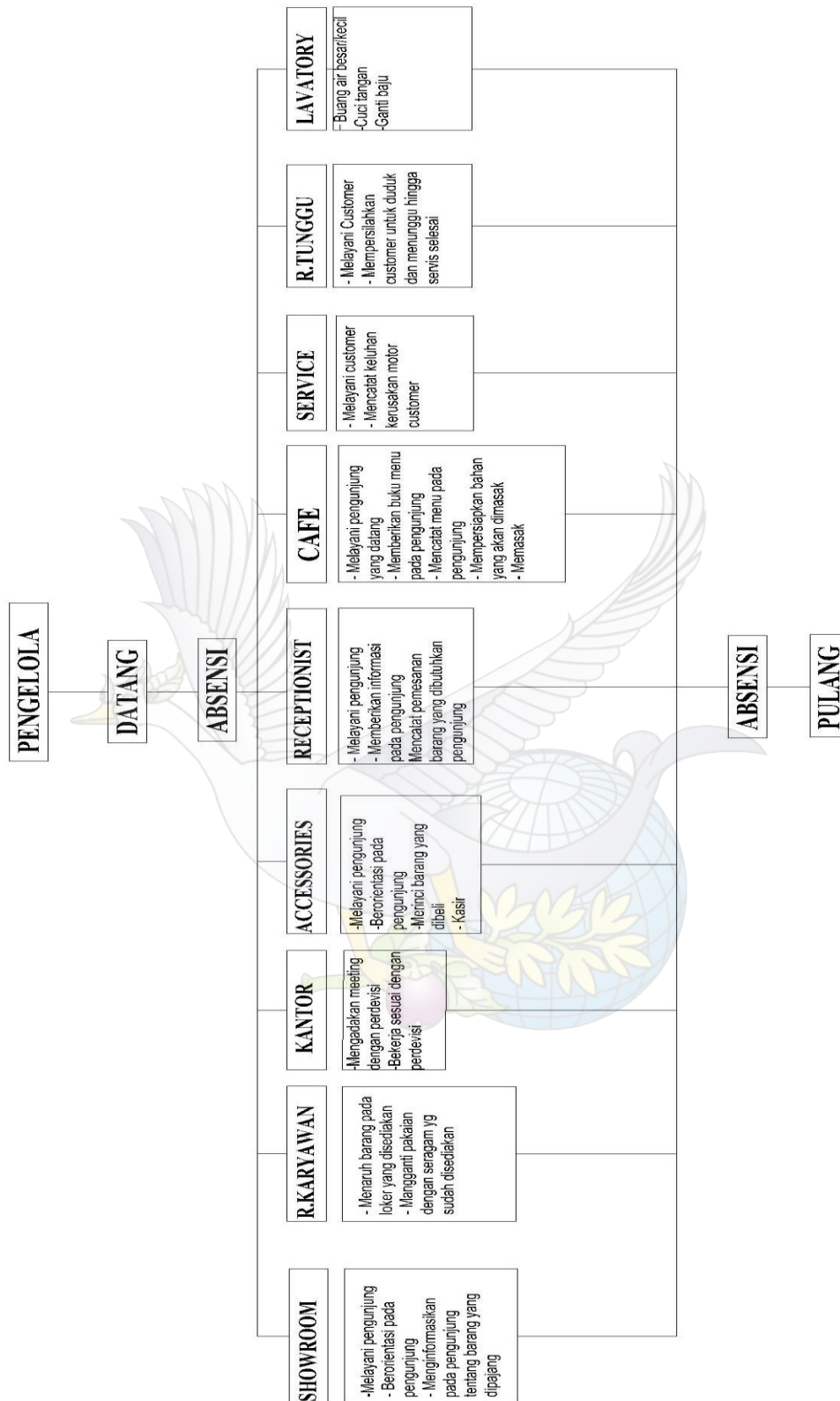
F. Pola Aktivitas Dalam Ruang

Desain interior merupakan suatu ilmu yang membahas mengenai tatanan ruang dalam dengan mengelompokkan ruang berdasarkan kebutuhan pengguna agar lebih efisien. Berdasarkan aktivitas dalam ruang maka dapat menentukan hubungan dan kebutuhan ruang untuk memudahkan pengunjung dan pengelola.





Skema 03. Aktivitas pengunjung



Skema 04. Aktivitas pengelola

G. AktivitasKebutuhan Ruang dan Perabot

Perencanaan Desain Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson Di Surakarta ini bertujuan sebagai wadah untuk para pecinta motor Harley-Davidson. Ruang interior bangunan dirancang sebagai sarana manusia bergerak, beraktivitas, dan beristirahat.¹⁰ Adapun kebutuhan ruang aktivitas yang dilakukan oleh pengelola, karyawan dan pengunjung. Beberapa aktivitas, kebutuhan ruang dan isian ruang sebagai berikut.

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Isian Ruang	Kapasitas
1.Operasional Manager	Mengontrol, mengatur, segala sesuatu yang berhubungan dengan <i>showroom</i> Harley-Davidson dan meningkatkan kinerja pegawai.	1. Ruang Pemimpin 2. Ruang rapat 3. <i>Lavatory</i> 4. Muscvvcvhollla	1. Meja Kerja 2. Kursi Kerja 3. Almari Arsip 4. Sofa 5. Meja Tamu 6. Meja Rapat 7. Kursi Rapat 8. Rak menyimpan perlengkapan ibadah 9. Closet 10. Wastafel	1 orang
2. HRD	Mengurus kebutuhan yang diperlukan untuk operasional pada <i>showroom</i> Mengawasi operasional <i>showroom</i> mulai dari perawatan benda yang di pajang hingga kebersihan pada <i>showroom</i>	1. Ruang kerja 2. Ruang rapat 3. <i>Lavatory</i> 4. Musholla	1. Meja Kerja 2. Kursi Kerja 3. Almari Arsip 4. Meja Rapat 5. Kursi Rapat 6. Rak menyimpan perlengkapan ibadah 7. Closet, 8. Wastafel	1 orang
3.Bagian Keuangan	Mengurus dan bertanggung jawab menyangkut	1. Ruang administrasi 2. Ruang rapat	1. Meja Kerja 2. Kursi Kerja 3. Almari Arsip	1 orang

¹⁰ Francis D. K. Ching, *Ilustrasi Desain Interior*, (Jakarta: Erlangga, 1996), hal. 58

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Isian Ruang	Kapasitas
	pembayaran motor, surat-menyurat, kontrak, menyangkut urusan administrasi perusahaan.	3. Musholla 4. Lavatory	4. Meja Rapat 5. Kursi Rapat 6. Rak menyimpan perlengkapan ibadah 7. Closet Wastafel	
4.General Merchandise	Bertanggung jawab mengurus dan mengontrol yang berhubungan dengan <i>shops,merchandise</i> dan meningkatkan kinerja staff <i>shops</i>	1. Ruang kerja 2. Ruang rapat 3. <i>Lavatory</i> 4. Musholla	1.Meja Kerja 2.Kursi Kerja 3.Almari Arsip 4.Meja Rapat 5.Kursi Rapat 6.Rak menyimpan perlengkapan ibadah 7.Closet Wastafel	1 orang
5.Part Accessories &	Bertanggung jawab <i>part & accessories</i> , meningkatkan penjualan produk	1. Ruang kerja 2. Ruang rapat 3. <i>Lavatory</i> 4. Musholla	1. Meja Kerja 2. Kursi Kerja 3. Almari Arsip 4. Meja Rapat 5. Kursi Rapat 6. Rak menyimpan perlengkapan ibadah 7.Closet,Wastafel	1 orang
6.Motorcycle	Bertanggung jawab dan mengontrol motor yang dipajang pada <i>showroom</i> Harley-Davidson.	1. Ruang servis 2.Gudang 3. Lavtory 4. Musholla	1.Meja 2.Kursi 3.Rak 4.Closet, wastafel	1 orang
7.Kepala Mechanic	Mengontrol dan mengurus segala sesuatu yang berhubungan bagian servis motor dan meningkatkan kinerja teknisi.	1.Ruang servis 2.Gudang 3. Lavtory 4. Musholla	1.Meja 2.Kursi 3.Rak 4.Closet, wastafel	1 orang
8.Mechanic	Bertanggung jawab untuk memperbaiki	1.Ruang servis 2. Ruang karyawan	1.Meja 2.Kursi	1 orang

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Isian Ruang	Kapasitas
	mesin motor Harley-Davidson.	3..Gudang 4. Lavtory 5. Musholla	3.Rak 4.Closet, wastafel	
9.Helper	Bertugas membantu <i>mechanic</i> dalam memperbaiki mesin.	1.Ruang karyawan 2..Ruang servis 3.Gudang 4. Lavtory 5. Musholla	1.Meja 2.Kursi 3.Rak 4.Closet, wastafel	1 orang
10. Chef	Bertanggung jawab pada kebutuhan dapur dan memasak makanan	1.Dapur 2.Lavatory 3. Musholla	1.Rak 2.Almari untuk menyimpan bahan dan peralatan 3. <i>Kitchen set</i> 4.Closet, washtafel	4 orang
11. <i>Staff cafe'</i>	Melayani pengunjung yang datang ke cafe Mencatat dan mengantarkan makanan yang dipesan	1. Ruang untuk cafe' 2. Ruang Karyawan 3. Ruang istirahat karyawan 4. Musholla 5. <i>Lavatory</i>	1. Kursi 2. Meja 3. <i>Counter</i> pemesanan makanan 4. Almari untuk menyimpan bahan dan peralatan 5. Rak menyimpan perlengkapan ibadah 6. Wastafel Closet	5 orang
12.Bagian Operasional	Mengurus kebutuhan yang diperlukan untuk operasional pada <i>showroom</i> Mengawasi operasional <i>showroom</i> mulai dari perawatan benda yang dipajang hingga kebersihan pada <i>showroom</i>	1. Kantor 2. Showroom 3. Meeting room 4. Musholla 5. Lavatory	1.Meja Kerja 2.Kursi Kerja 1. Almari Arsip 2. Meja Rapat 3. Kursi Rapat 4. Rak menyimpan perlengkapan ibadah 7.Closet, Wastafel	1 orang
13. <i>Security</i>	Bertugas dan bertanggung jawab mengontrol keamanan	1.Pos Security 2.Tempat parkir 3.Mushola	1. Meja 2. Kursi 3. Rak	3orang

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Isian Ruang	Kapasitas
	gedung.	4.Lavatory	4.washtafel, closet	
14. OB	Membersihkan ruang- ruang seluruh gedung Mengelola kebutuhan dan peralatan kebersihan	1. Ruang karyawan 2. <i>Showroom</i> 3. <i>Lobby</i> 4. <i>Lounge</i> 5. <i>Cafe</i> 6. Kantor 7. <i>Accessories</i> 8. <i>Receptionist</i> 9. Ruang pimpinan 10. Musholla 11. Ruang servis 12. Gudang 13. <i>Lavatory</i>	1. Rak	7orang

Tabel 04 . Tabel Aktivitas Pengguna, Kebutuhan Ruang dan Isian Ruang

H. Hubungan Antar Ruang

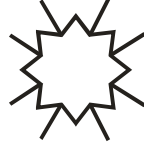
Tiap ruang memiliki fungsi masing-masing dan mempunyai hubungan antara ruang yang satu satu dengan lainnya dan tidak dapat dipisahkan karena merupakan satu kesatuan dari sebuah bangunan utuh. Tentunya organisasi ruang yang baik akan dapat memudahkan aktivitas dalam hubungan antar ruang tersebut. Beberapa faktor yang mempengaruhi penentuan jenis organisasi ruang di antaranya adalah: ¹¹

- a. Pengelompokan fungsi ruang
- b. Hierarki ruang
- c. Kebutuhan pencapaian

¹¹Pamuji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djambatan, 1999), Hal. 112-114

Bentuk-bentuk organisasi ruang menurut J. Pamudji Suptandar dapat dikelompokkan menjadi:

1) Terpusat



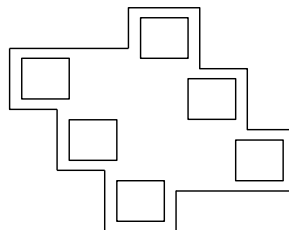
- a) Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang-ruang di sekitarnya.
- b) Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran dan fungsi sama dengan ruang lain.
- c) Ruang sekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran maupun fungsi.

2) Radial



- a) Kombinasi dari organisasi terpusat dan linear.
- b) Organisasi terpusat mengarah ke dalam, sedangkan organisasi radial mengarah ke luar.
- c) Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.

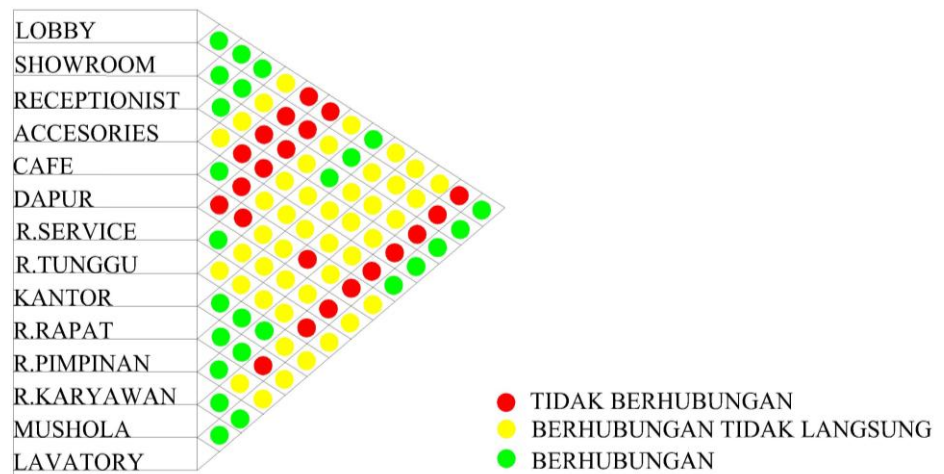
3) Mengelompok



- a) Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk fungsi sama, tetapi dengan komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi.
- b) Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.

Beberapa bentuk- bentuk ruang organisasi yang ditampilkan diatas disebutkan bahwa bentuk organisasi terpusat adalah sebagai pusat ruang-ruang disekitarnya, pada ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran dan fungsi satu sama lain. Bentuk organisasi ruang radial adalah pola radial memiliki jalan yang berkembang dari atau menuju sebuah pusat.

Berdasarkan beberapa organisasi tersebut maka Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta menggunakan pola ruang mengelompok. Alasan menggunakan pola mengelompok karena memiliki ciri-ciri yang sama dengan bentuk arah sirkulasi pada denah. Pemilihan pola mengelompok sesuai dengan fungsi dan kebutuhan pengunjung, pengelola yang berada pada *showroom*. Menurut pertimbangan hubungan kelompok tersebut tercipta suatu organisasi ruang yang mempermudah sirkulasi seperti yang ada di bawah ini:



Tabel 05 Hubungan Antar Ruang

I. Grouping Zoning

Pengelompokkan ruang pada Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta terbagi menjadi ruang publik, semi publik, dan privat.

1. Ruang Publik, merupakan ruang untuk yang boleh dikunjungi oleh siapa pun, ruang ini terbuka untuk umum dan berukuran relatif luas yang ada pada area publik ini adalah lobby, *showroom*, *accessories*, *cafe*, *service*, dan *lounge*.



Skema 05. Area Publik

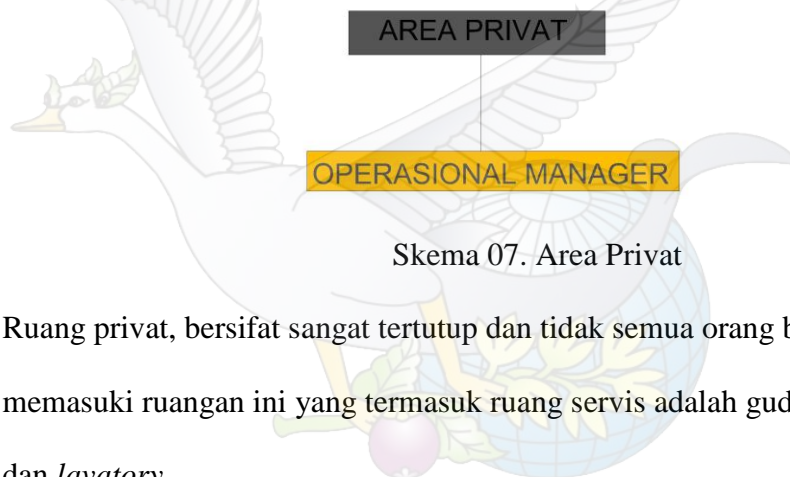
2. Ruang Semi Publik, ruangan ini bersifat agak tertutup tidak semua boleh memasuki ruang ini hanya staff dan karyawan yang boleh masuk pada

ruang ini. Yang menjadi semi publik adalah ruang kantor, rapat dan karyawan.



Skema 06. Semi Publik

3. Ruang privat, bersifat sangat tertutup dan tidak semua orang boleh memasuki ruangan ini. Yang termasuk dalam ruang privat adalah operasional manager

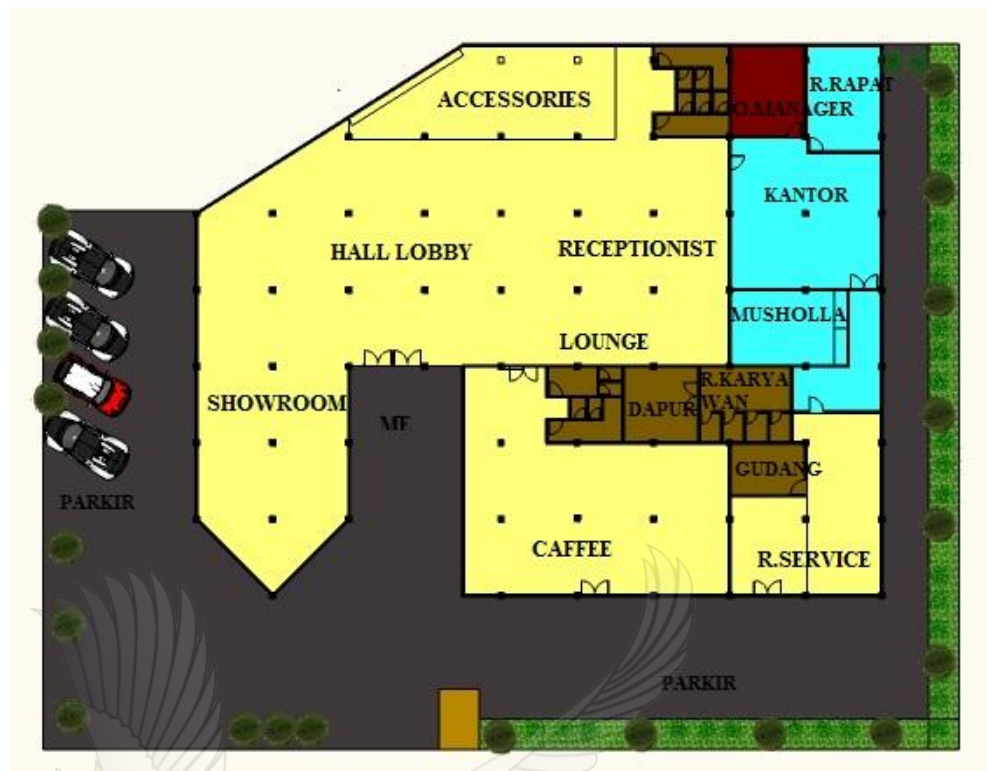


Skema 07. Area Privat

4. Ruang privat, bersifat sangat tertutup dan tidak semua orang boleh memasuki ruangan ini yang termasuk ruang servis adalah gudang, dapur dan *lavatory*.







Skema 08. Ruang Servis



Gambar 21. Alternatif 1 *Grouping Zoning*



Gambar 22. Alternatif 2 *Grouping Zoning*

Area publik	
Semi publik	
Privat	
Servis	

ALTERNATIF DESAIN	Fungsional	Kenyamanan	Keamanan	Fisibilitas
ALT 1	***	**	***	**
ALT 2	**	*	*	**
Terpilih	Alternatif 1			

Tabel 06. Alternatif Desain

Kedua Alternatif gambar diatas akan diambil salah satu yang akan dijadikan menjadi sebuah perancangan. Adapun indikator pada tabel diatas menunjukkan (Grouping & Zoning ruang) berikut keterangannya:

Fungsional: Ruang pada *showroom* mempunyai fungsi tersendiri dengan adanya *grouping & zoning* maka ruang akan terkelompok sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan oleh pengunjung dan pengelola *showroom*.

Kenyamanan: Pengelompokkan ruang berdasarkan fungsinya akan memberikan kenyamanan terhadap penggunaanya karena sesuai dengan kebutuhan penggunaanya.

Keamanan: Dengan adanya *grouping & zoning* maka ruang akan terkelompok berdasarkan fungsinya dan dapat mendukung keselamatan pengguna ruang.

Fisibilitas: *Grouping & Zoning* tidak hanya mengelompokkan berdasarkan fungsi dan memberi keselamatan namun *grouping & zoning* juga memberi kemudahan dalam pola pencapaian.

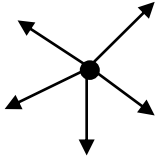
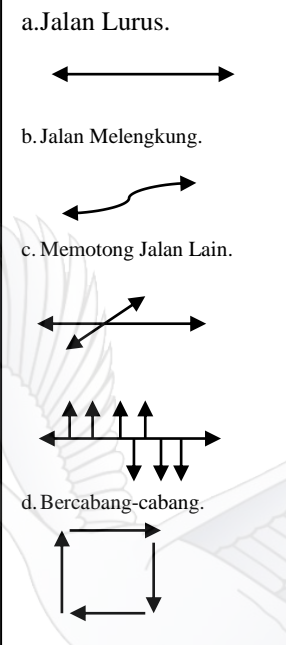
J. Pola Sirkulasi

Pada Perencanaan Desain Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson ini akan terbentuk suatu pola sirkulasi. Pola sirkulasi ruang bertujuan untuk mengarahkan dan membimbing perjalanan yang terjadi dalam ruang. Tiap ruang memiliki fungsi masing-masing dan mempunyai hubungan ruang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan karena merupakan satu kesatuan dari bangunan Pusat. Tentunya organisasi ruang yang baik akan dapat memudahkan aktivitas dalam hubungan antar ruang tersebut. Beberapa faktor yang mempengaruhi penentuan jenis organisasi ruang di antaranya adalah:¹²

- a. Pengelompokan fungsi ruang
- b. Hierarki ruang
- c. Kebutuhan pencapaian

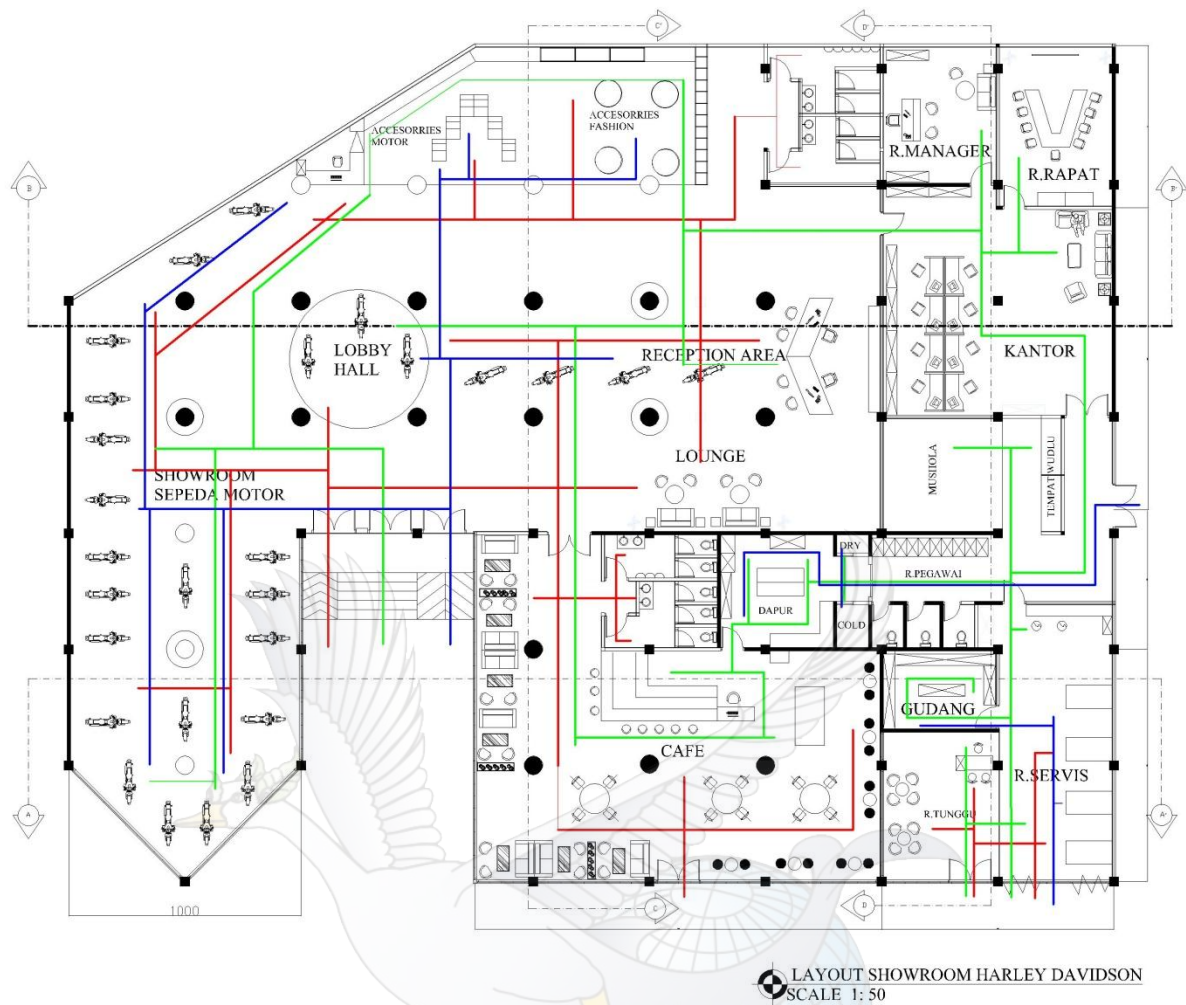
Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri.¹³ Dalam perencanaan sirkulasi ada beberapa bentuk dari lorong dengan metode perencanaannya yaitu mengikuti pola-pola sirkulasi antar ruang. Bentuk- bentuk pola sirkulasi tersebut, antara lain,

¹²Pamuji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djambatan, 1999), hal. 112-114

Nama PolSirkulasi	Gambar	Keterangan
Radial		Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat.
Linear		<p>Semua jalan adalah linear. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang.</p> <p>Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran / loop.</p>

Tabel 07. Pola-pola Sirkulasi

Beberapa pola sirkulasi yang dijelaskan di atas, sirkulasi pada perencanaan desain interior *showroom* motor Harley Davidson di Surakarta menggunakan pola sirkulasi linier karena arah sirkulasi pada linier jelas dan mempermudah pengelola, pengunjung atau pengguna pada *showroom*. Dari pola sirkulasi yang terpilih diatas akan terbentuk hubungan antar ruang yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Sirkulasi pengunjung



Sirkulasi pengelola



Sirkulasi barang



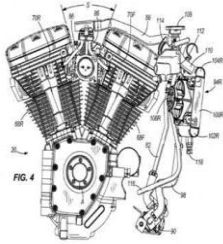


Gambar 23. Pola Sirkulasi pada *Showroom* Motor Harley-Davidson

K. Transformasi desain

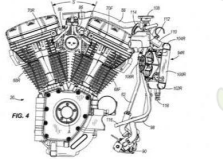

Transformasi desain adalah pengembangan ide-ide dasar, bentuk yang sudah ada divisualisasikan dalam desain interior dan sebagai unsur pembentuk dan pengisi ruang. Adapun transformasi desain yang sudah dikembangkan menjadi seperti ini:

Bentuk Dasar	Transformasi	Pengembangan ide
 <p>Bentuk dasar diambil dari <i>skok</i> depan</p>	 <p>Dari bentuk dasar <i>skok</i> diambil pada bagian yang diberi tanda merah</p>	 <p>Bagian yang diberi tanda merah diatas dikembangkan dan hasilnya menjadi sebuah kursi yang diaplikasikan pada <i>cafe</i></p>




Tabel 08. Transformasi Desain *Skok* menjadi ide kursi pada *cafe*

Bentuk Dasar	Transformasi	Pengembangan ide
 <p>Bentuk dasar dari mesin berkonfigurasi V</p>	 <p>Transformasi desain diambil dari bentuk huruf V</p>	 <p>Dari bentuk diatas dapat dikembangkan menjadi desain meja yang diaplikasikan pada <i>cafe</i></p>

Tabel 09. Transformasi Desain mesin twin cam menjadi ide meja pada *cafe*

Bentuk Dasar	Transformasi	Pengembangan ide
 <p>Bentuk dasar dari mesin berkonfigurasi V</p>	 <p>Transformasi desain diambil dari bentuk huruf V</p>	 <p>Dari bentuk dasar dikembangkan menjadi meja <i>receptionist</i> yang akan diaplikasikan pada ruang informasi</p>

Tabel 10. Transformasi Desain mesin twin cam menjadi ide meja pada *receptionist*

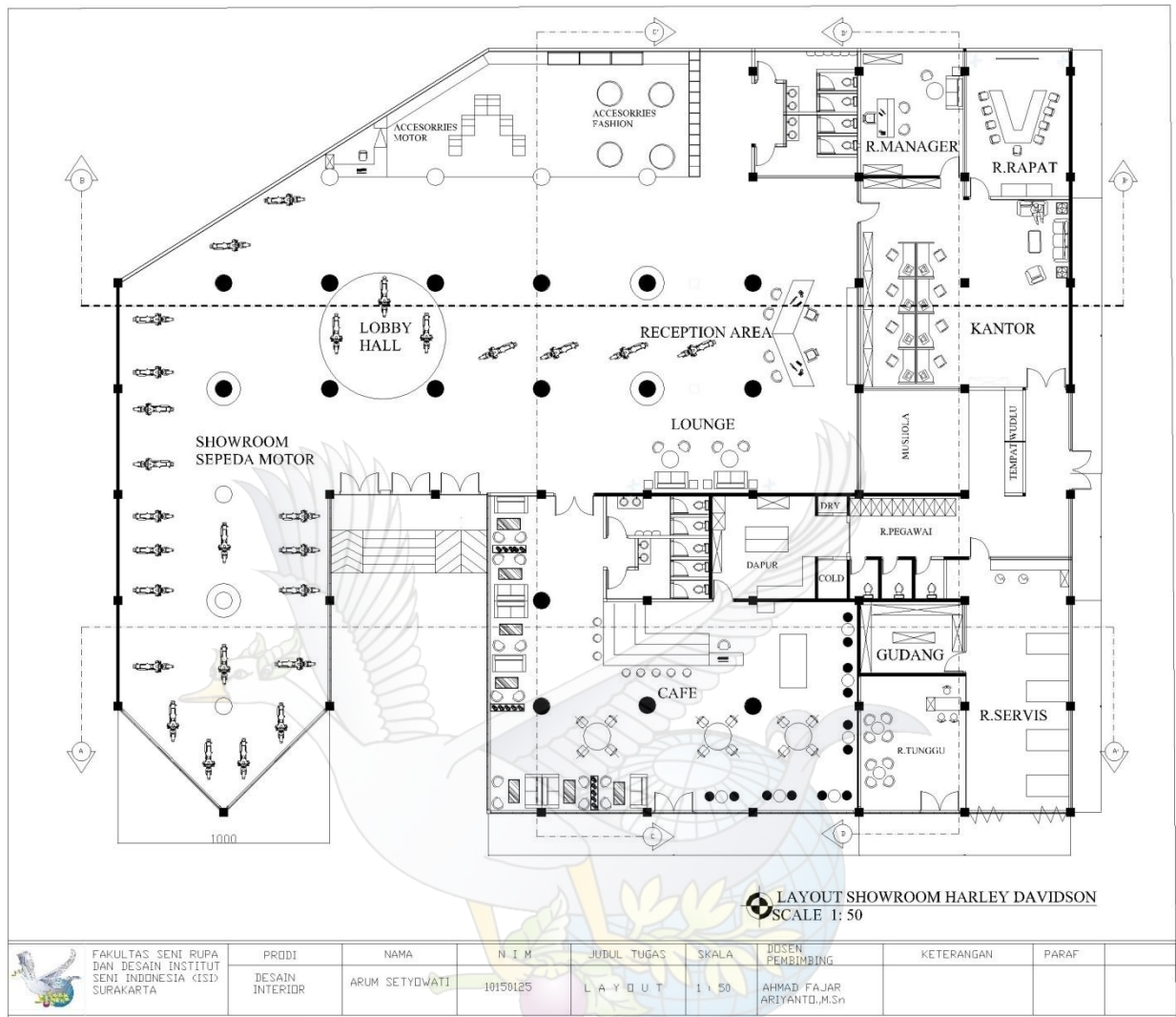
Bentuk Dasar	Transformasi	Pengembangan ide
 <p>Bentuk dasar <i>velg</i></p>	 <p>Transformasi desain diambil dari bentuk <i>velg</i></p>	 <p>Ditransformasikan menjadi tempat gantungan baju.</p>

Tabel 11. Transformasi desain *velg* menjadi ide gantungan baju

L. Layout plan

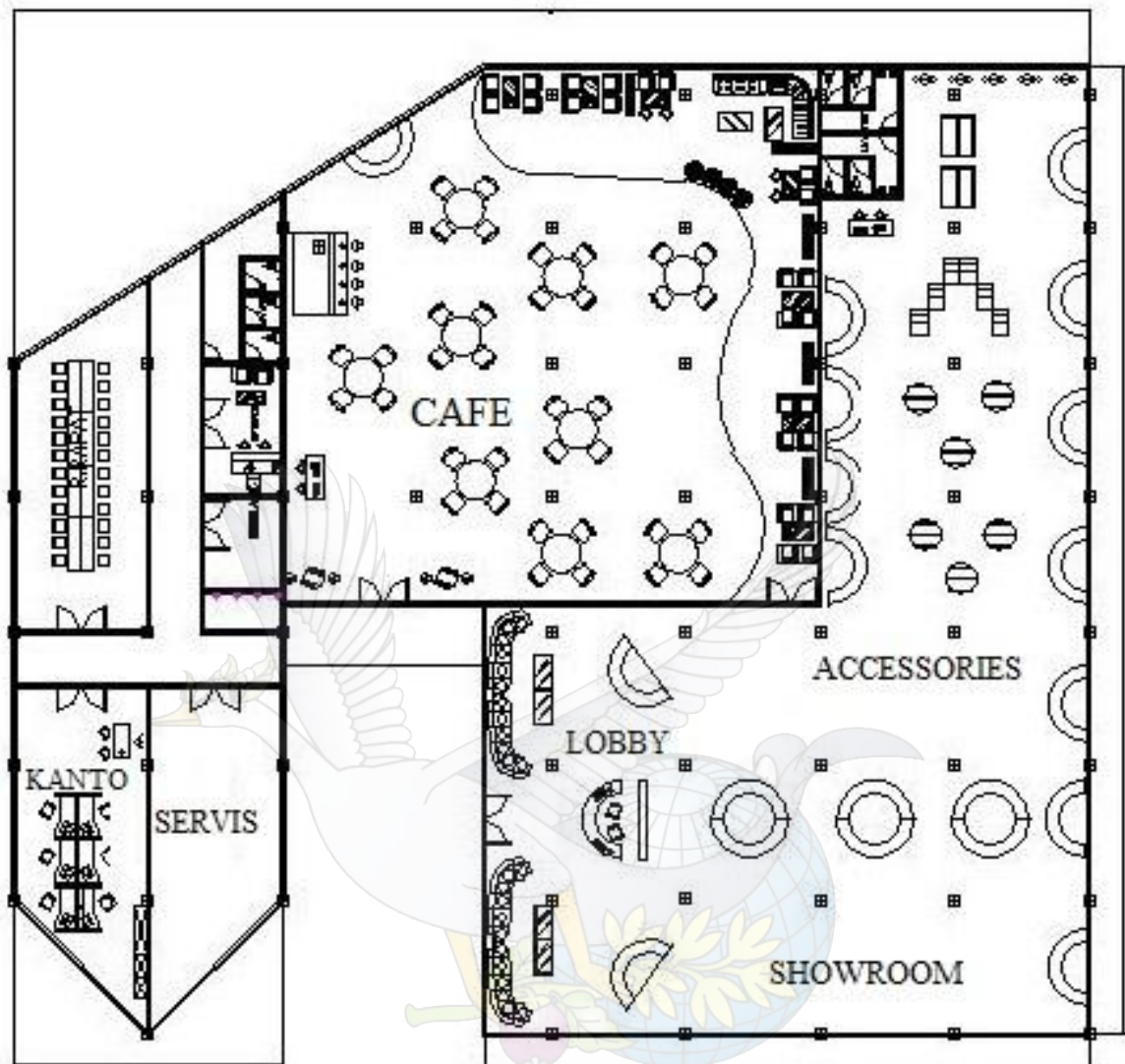
Layout adalah denah yang sudah ada tataletak perabot. Setelah pengelompokkan ruang, mulai membuat peletakkan perabot. Penataan perabot perlu diperhatikan karena dapat menunjang fungsi dalam aktivitas pada *showroom* Harley-Davidson. Sirkulasi pengelola dan pengunjung perlu diperhatikan agar aktivitas dapat berjalan dengan maksimal. Berikut adalah alternatif layout pada *Showroom* Harley-Davidson:

Alternatif 1



Gambar 24. Alternatif desain 1 layout *Showroom* Harley Davidson

Alternatif 2



Gambar 25. Alternatif desain 2 layout *Showroom* Harley Davidson

ALTERNATIF DESAIN	Fungsional	Kenyamanan	Keamanan	Fisibilitas
ALT 1	***	**	***	**
ALT 2	**	*	*	**
Terpilih	Alternatif 1			

Tabel 12. Indikator penilaian

Kedua Alternatif gambar diatas akan diambil salah satu yang akan dijadikan menjadi sebuah perancangan. Adapun indikator pada tabel diatas menunjukkan layout berikut keterangannya:

Fungsional: Layout alternatif 1 lebih efisien dan terorganisasi memberi kemudahan dan kenyamanan untuk pengguna dalam gedung

Kenyamanan: Pengelompokkan ruang berdasarkan fungsinya akan memberikan kenyamanan terhadap penggunaanya karena sesuai dengan kebutuhan penggunaanya.

Keamanan: Dengan adanya layout maka ruang akan terkelompok berdasarkan fungsinya dan dapat mendukung keselamatan pengguna ruang.

Fisibilitas: Layout tidak hanya mengelompokkan berdasarkan fungsi dan memberi keselamatan namun layout juga memberi kemudahan dalam pola pencapaian.

M. Penciptaan Tema atau Suasana Ruang

Corporate identity bergaya modern adalah tema yang dipilih dalam Perencanaan *Showroom* Harley-Davidson ini. *Corporate identity* berkaitan erat dengan citra perusahaan yang tidak terlepas dengan ciri khas yang ingin ditampilkan perusahaan. Interior merupakan salah satu bentuk identitas perusahaan sehingga dapat dijadikan sarana bagi pengunjung untuk mengenal suatu perusahaan dan untuk membentuk citra perusahaan tersebut. Salah satu bentuk *corporate identity* adalah gedung. *Corporate identity* dengan melibatkan seluruh objek yang ada di dalamnya, salah satu yang termasuk di

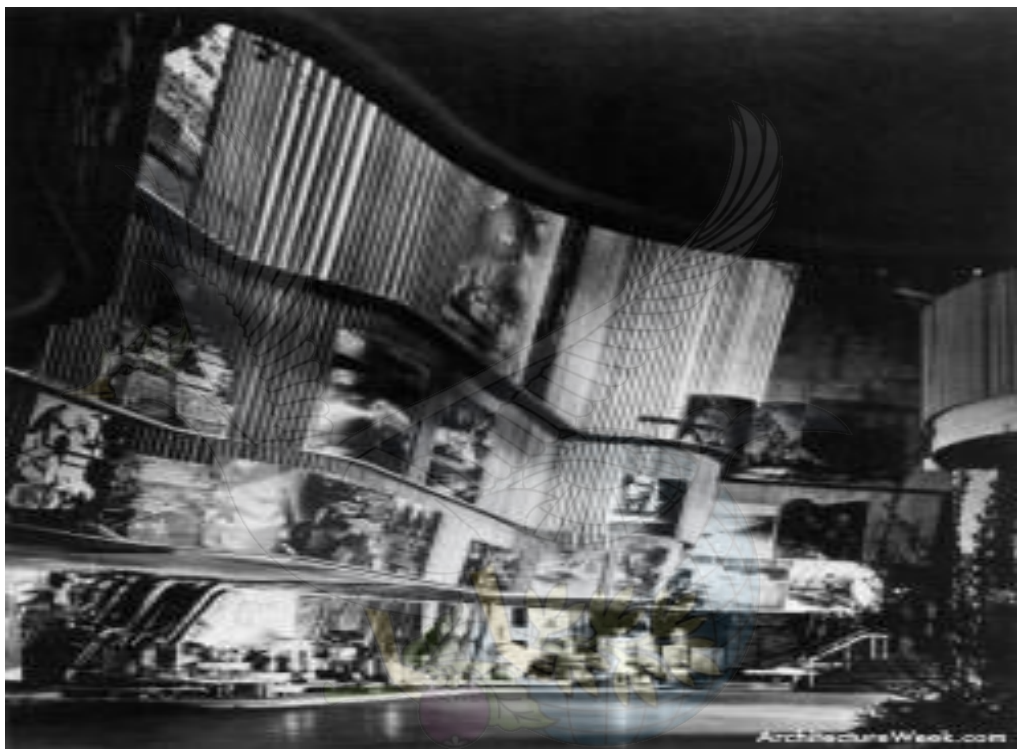
dalamnya adalah tata ruang gedung (*interior design*). Karakteristik visual ini berupa dari penggabungan beberapa hal sekaligus yaitu tata cahaya, warna, dan proporsi. Dalam menciptakan suasana toko untuk mendapatkan kesan yang diinginkan diperlukan elemen-elemen penunjang seperti perabot, manekin dan tempat display lainnya.¹⁴ *Corporate identity* pada interior *showroom* Harley-Davidson menggunakan logo sebagai simbol Harley-Davidson. Logo Harley-Davidson diaplikasikan pada dinding *showroom* dan warna pada logo Harley-Davidson yang berupa hitam, *orange*, putih, merah digunakan untuk interior *showroom* Harley-Davidson, ini bertujuan untuk memberikan ciri khas pada *showroom* untuk membedakan *showroom* Harley-Davidson dengan *showroom* motor lain dan untuk memudahkan orang mengenali produk barang yang dipamerkan pada *showroom*.

Modern merupakan istilah yang sering dipakai untuk menggambarkan desain yang *up-to-date*.¹⁵ Dipilih gaya modern karena motor Harley-Davidson ini dengan perkembangan zaman yang semakin maju motor Harley-Davidson selalu terjadi perubahan bentuk, motor Harley-Davidson keluaran baru bentuknya cenderung mengarah ke modern maka dari itu gaya yang dipilih adalah modern. Interior *showroom* Harley-Davidson di desain modern agar menjadi lebih *simple*, dinamis, dapat menarik perhatian pengunjung dan meningkatkan penjualan.

¹⁴ Jurnal Jurnal Pengaruh Tingkat Pengetahuan Tentang Desain Interior Terhadap Citra *Corporate Identity* (Citra berlaku dimata wisatawan domestik pada toko Mirota Batik) oleh Yussita Grafisi

¹⁵ Imelda Akmal, *Tropical Modern* (Jakarta: PT. Imaji Media Pustaka, 2013), hal. 8

Sebagian besar pengalaman hidup manusia (*human life experiences*) yang dalam dunia modern di”pentaskan” dalam ruang interior.¹⁶Bangunan dan interior dirancang (*planned*) untuk mengakomodasi tujuan dan gaya dari *trend* ketika bangunan tersebut mulai dibangun dan bangunan juga mempengaruhi aktivitas dan kehidupan manusia sepanjang mereka menggunakan ruang tersebut.



Gambar 26. Contoh desain modern Alvar Aalto (1898-1976)
Sumber: www.architectureweek.com

¹⁶John F Pile, *The History Of Interior Design*, Online Article @ www.architectureweek.com 2001 diakses (9 juni 2014) jam 08:30 WIB

ELEMEN	APLIKASI
Lantai	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Parquete</i> 2. Karpet 3. Ceramic 60x60cm warna cream ex.roman 4. Ceramic 50x50cm warna hitam, putih ex.roman 5. Ceramic 30x30cm warna cream putih, cream ex.roman
Dinding	<ol style="list-style-type: none"> 1. Batu-bata putih expose 2. Dinding <i>finishingplywood</i> 3. Dinding <i>finishing</i> akrilik
Ceiling	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expose kayu solid 2. Gypsum board 3. Akrilik
Furniture	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahan kayu 2. <i>Stainless Steel</i> 3. <i>Upholstory</i>
Colour	1. Warna yang dipakai orange, putih, hitam dan cream
Material	1. Batu bata expose, akrilik, kayu, <i>plywood</i>

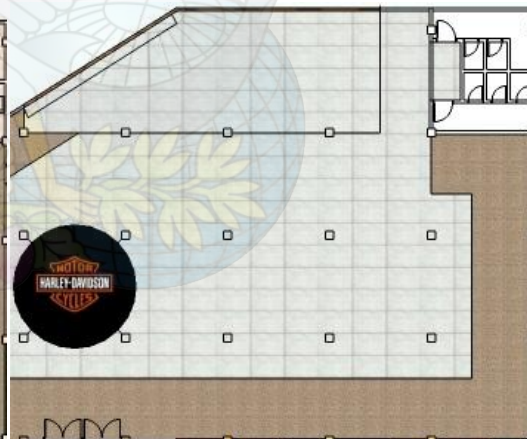
Tabel 13. Elemen dan material

N. Unsur pembentuk Ruang

1. Lobby



Gambar 27.Alternatif 1
(Gambar: Arum Setyowati)



Gambar 28.Alternatif 2
(Gambar: Arum Setyowati)

Lobby menjadi *main entrance* para pengunjung *showroom* Harley Davidson di Surakarta. Gambar diatas adalah lobby *showroom* motor Harley-Davidson pada tampak atas, ada dua alternatif pada *lobby* Harley-Davidson alternatif pertama

pada *lobby* menggunakan bahan material karpet dan parket, sedangkan alternatif kedua menggunakan bahan material *ceramik* dan karpet. Alternatif yang terpilih adalah alternatif pertama karena pada alternatif pertama bahan material yang digunakan aman bagi penggunaanya baik itu pengelola, pengunjung dan barang yang dipajang.



Parket

Dipilih parket karena kuat dan tahan akan beban, mudah untuk dibersihkan, dapat *finishing* ulang dan varian produk sangat variatif, baik solid, maupun produk laminasi.



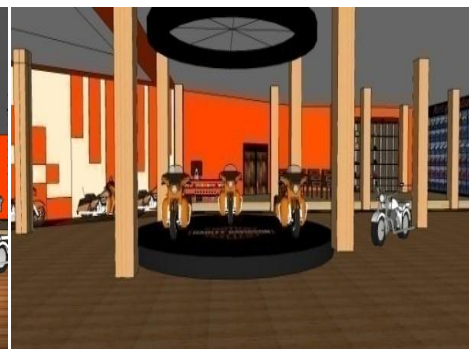
Karpet

Dipilih bahan karpet karena bersifat lunak dan tahan terhadap benturan, mempunyai berbagai motif, mudah dibersihkan.

Gambar 29. Parket dan karpet
(Gambar: Arum Setyowati)

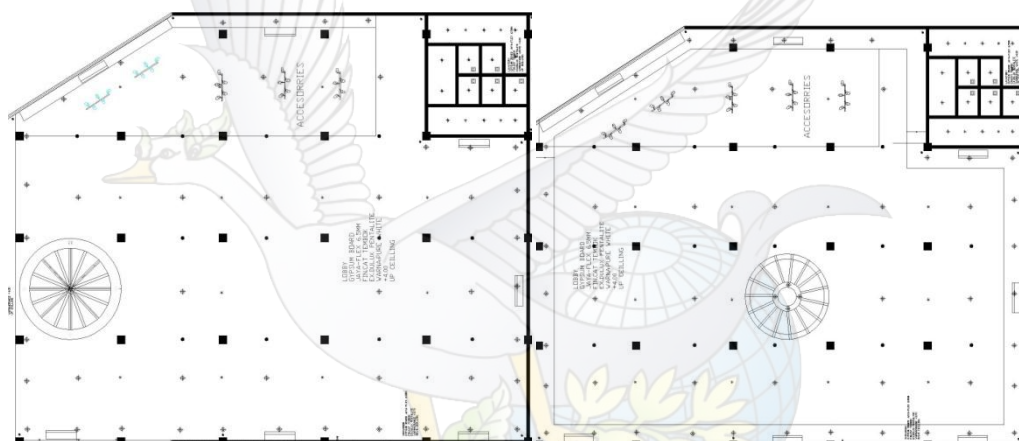


Gambar 30. Dinding alternatif 1
(Gambar: Arum Setyowati)



Gambar 31. Dinding alternatif 2
(Gambar: Arum Setyowati)

Gambar diatas merupakan gambar dinding pada *lobby showroom* Harley-Davidson. Gambar 30 merupakan alternatif 1 pada dinding, dan gambar kedua merupakan alternatif ke dua pada dinding *lobby showroom*. Pada perencanaan interior *showroom* motor Harley-Davidson ini menggunakan alternatif 1 sebagai pilihan karena dari segi bentuk lebih memunculkan karakteristik motor Harley-Davidson. Alternatif pertama menggunakan bahan material akrilik, cat, pada kolom menggunakan *laminated plastic*. Alternatif kedua menggunakan bahan material cat, *plywood*. Maka dipilih alternatif pertama karena sesuai dengan gaya yang dipilih dan memunculkan karakter pada motor.



Gambar 32. Plafon alternatif 1
(Gambar: Arum Setyowati)

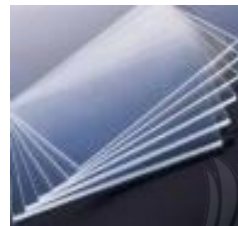
Gambar 33. Plafon alternaif 2
(Gambar: Arum Setyowati)

Gambar diatas adalah gambar plafond pada *lobby showroom* Harley-Davidson. Pada gambar 32 merupakan alternatif plafon 1 dan pada gambar 33 merupakan alternatif plafond 2. Perbedaaan yang ada pada alternatif 1 dan 2 adalah pada gambar alternatif 1 pola pada plafon memiliki bentuk seperti roda yaitu lingkaran dengan beruji, alternatif 1 menggunakan bahan material akrilik yang diwarn hitam dan *stainles steel*. Alternatif 2 berbentuk lingkaran

menyerupai roda yang terletak di tengah, material yang digunakan pada alternatif 2 ini adalah menggunakan *gypsum board* dipadukan dengan *stainles steel*. Untuk Perencanaan *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta menggunakan alternatif 1 sebagai perencanaan showroom karena pada alternatif 1 desain lebih *exclusive* bahan yang digunakan ringan dan perawatan mudah.



Gypsum Board



Akrilik

Gambar 34. Plafon alternatif 1

Gambar 35. Plafon alternatif 2

b. Showroom



Gambar 36. Lantai alternatif 1
(Gambar: Arum Setyowati)



Gambar 37. Lantai alternaif
(Gambar: Arum Setyowati)

Gambar diatas adalah gambar perencanaan lantai alternatif 1 dan 2. Pada alternatif 1 dan alternatif 2 memiliki perbedaan. Alternatif 1 menggunakan bahan material karpet dan parket, ini bertujuan agar tidak licin dan melindungi barang yang dipamerkan. Perbedaan pada alternatif 2 adalah pada bahan material yang digunakan, bahan material pada alternatif 2 menggunakan bahan keramik, keunggulan keramik adalah indah, mudah dipola, mudah dibersihkan, tetapi keramik memiliki kelemahan yaitu licin. Alternatif yang dipilih adalah alternatif 1 karena alternatif 1 tidak membahayakan bagi pengguna dan barang yang akan dipajang.



Dipilih parket karena kuat dan tahan akan beban, mudah untuk dibersihkan, dapat *difinishing* ulang dan farian produk sangat fariatif, baik solid, maupun produk laminasi. Jenis parket Walnut statue.



Karpet

Dipilih bahan karpet karena bersifat lunak dan tahan terhadap benturan, mempunyai berbagai motif, mudah dibersihkan. Karpet yang digunakan adalah *odyssey*, karpet ini mempunyai bulu/benang yang ditekek(cut-loop-pile) dengan jenis *odyssey* OD.02

Gambar 38. Parket dan karpet
(Sumber: Arum Setyowati)



Gambar 39.Dinding alternatif 1
(Gambar: Arum Setyowati)

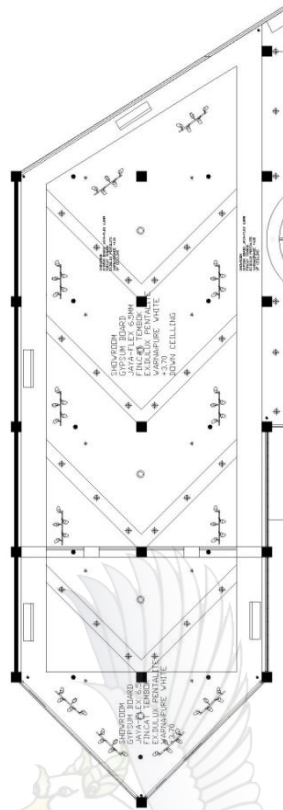


Gambar 40. Dinding alternatif 2
(Gambar: Arum Setyowati)

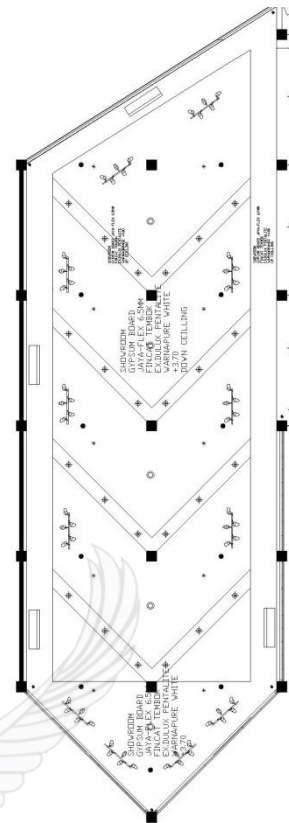
Gambar di atas adalah gambar pada dinding alternatif 1 dan alternatif 2 pada dinding alternatif satu menggunakan material akrilik dan warna cat *orange* dipadukan dengan warna *cream*. Perbedaan alternatif 1 dan alternatif 2 hanya pada kolom yang digunakan, kolom alternatif 2 menggunakan material hpl berwarna coklat muda sedangkan kolom pada alternatif 1 menggunakan kolom bulat yang terinspirasi pada *skok* motor. Alternatif yang dipilih adalah alternatif 1 karena sesuai dengan tema yang diangkat.



Warna *cream* dan *orange* yang digunakan pada dinding *showroom*



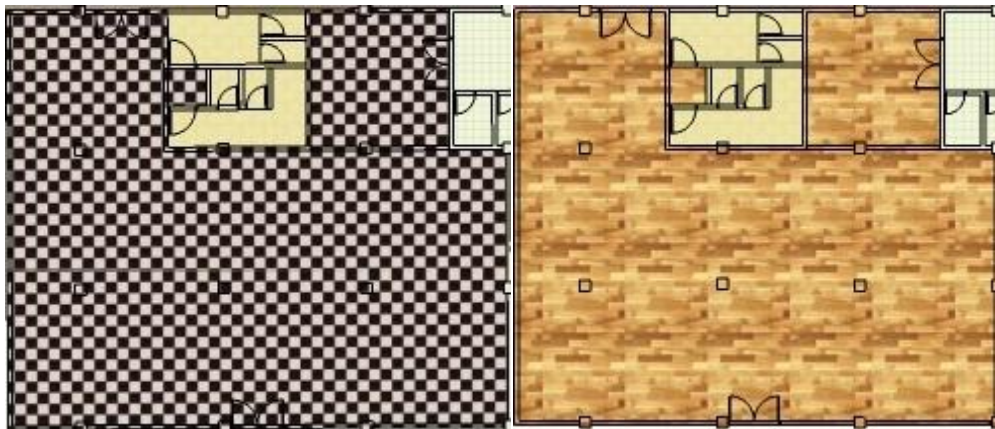
Gambar 41. Plafon alternatif 1
(Gambar: Arum Setyowati)



Gambar 42. Plafon alternatif 2
(Gambar: Arum Setyowati)

Pola perencanaan plafon *showroom* motor Harley-Davidson di atas adalah alternatif 1 dan alternatif 2. Pada alternatif 1 menggunakan *drop ceiling* dan warna yang digunakan adalah orange dan putih bahan material yang digunakan adalah *gypsum board*. Pada perencanaan plafon alternatif 1 dan alternatif 2 sama-sama menggunakan *drop ceiling* yang membedakan antara alternatif 1 dan alternatif 2 hanya warna. Untuk alternatif 2 menggunakan warna putih semua, ini bertujuan agar ruangan terlihat bersih. Kedua alternatif di atas yang terpilih adalah alternatif 1 karena warna yang digunakan sesuai dengan tema yang diangkat yaitu putih dan *orange*, dan pencahayaan menggunakan lampu *spotlight* warna kuning ini bertujuan untuk membentuk suasana.

c. Cafe

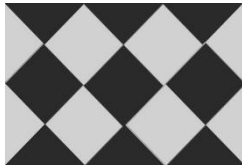


Gambar 43. Lantai alternatif 1
(Gambar: Arum Setyowati)

Gambar 44. Lantai alternatif 2
(Gambar: Arum Setyowati)

Gambar di atas adalah gambar perencanaan lantai alternatif 1 dan alternatif 2. Pada gambar alternatif 1 menggunakan bahan material keramik hitam-putih. Dipilih bahan material keramik pada cafe karena keramik mudah dibersihkan, mudah didapat dan sesuai dengan tema yang diangkat. Alternatif 2, menggunakan bahan material parket kelebihan dari material parket adalah kuat dan tahan akan beban, dapat *difinishing* ulang dan varian produk sangat variatif, baik solid, maupun produk laminasi, memberi kesan alami dan hangat. Akan tetapi parket memiliki kelemahan yaitu perlu perlakuan khusus agar tidak mudah keropos, dapat terjadi pemuaian dan jika terkena noda tinta atau cat sulit dibersihkan. Dari hasil pertimbangan yang teripilih adalah alternatif 1, dipilih alternatif 1 karena tempat yang dirancang adalah cafe, fungsi dari cafe adalah sebagai tempat untuk bersosialisasi selain itu sebagai tempat untuk makan dan minum, dipilih alternatif satu karena menggunakan bahan material keramik lebih mudah untuk dibersihkan, sedangkan untuk alternatif 2 menggunakan bahan material parket apabila terkena

noda susah untuk dibersihkan, maka dipilih alternatif 1 sebagai bahan pertimbangan desain.



keramik hitam putih



Parket

Gambar 45. Keramik hitam putih
(Sumber:<https://id.pinterest.com>)¹⁷

Gambar 46. Parket
(Sumber:<https://id.pinterest.com>)¹⁸



Gambar 47. alternatif 1
(Gambar: Arum Setyowati)



Gambar 48. alternatif 2
(Gambar: Arum Setyowati)

Gambar 45 dan gambar 46 di atas adalah alternatif 1 dan alternatif 2 pada dinding cafe showroom Harley-Davidson. Pada alternatif 1 dinding menggunakan bahan material batu bata putih, dan terdapat rak pada belakang bar ini berfungsi sebagai wadah minuman dimaksudkan agar lebih efisien, pada dinding menggunakan banner dengan gambar logo Harley-Davidson dan samping gambar logo Harley-Davidson terdapat papan tulis yang memberikan daftar menu makanan dan minuman yang dijual. Untuk alternatif 2 menggunakan bahan

¹⁷<https://id.pinterest.com> diakses 30/03/2015 08:10 WIB

¹⁸<https://id.pinterest.com> diakses 30/03/2015 08:15 WIB

material batu bata putih, dan pada sudut dinding terdapat gambar logo Harley-Davidson, samping gambar logo terdapat *frame* dengan gambar-gambar Harley-Davidson bertujuan sebagai ikon cafe.

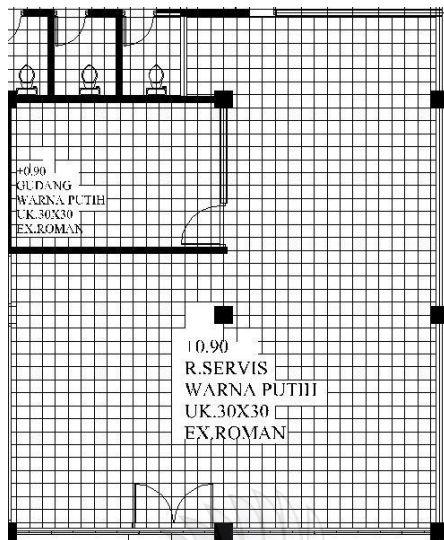


Gambar 49. Alternatif 1
(Gambar: Arum Setyowati)

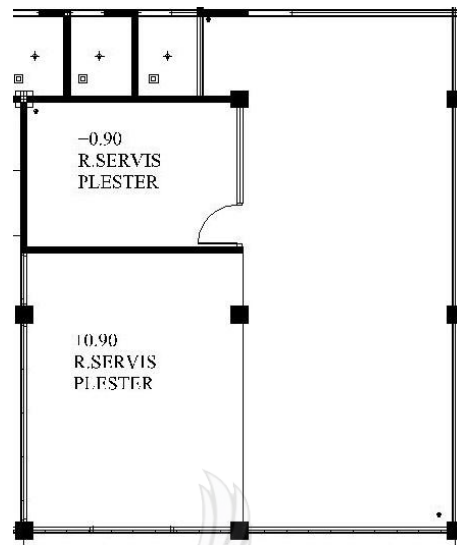
Gambar 50. Alternatif 2
(Gambar: Arum Setyowati)

Gambar di atas adalah alternatif 1 dan alternatif 2 pada plafon cafe Harley-Davidson. Alternatif 1 menggunakan bahan material *lumberseering* yang berwarna coklat, kesan kayu yang digunakan dapat memberikan rasa hangat, dan desain tidak monoton. Alternatif 2 menggunakan bahan material *gypsum board* warna putih ini bertujuan agar ruangan terlihat luas dan bersih. Pada perencanaan *showroom* motor Harley-Davidson memilih alternatif 1 sebagai alternatif desain terpilih.

d. Ruang servis dan ruang tunggu



Gambar 51. Alternatif 1
(Gambar: Arum Setyowati)



Gambar 52. Alternatif 2
(Gambar: Arum Setyowati)

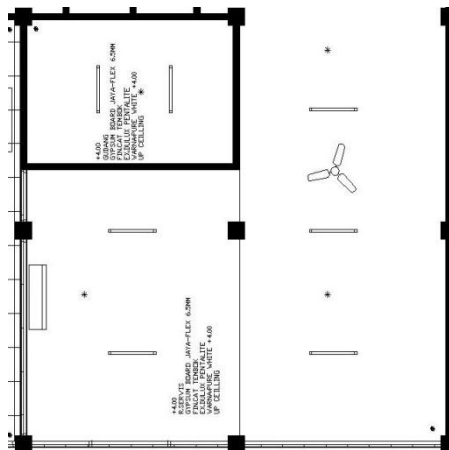
Gambar 47 dan gambar 48 adalah gambar alternatif ruang servis dan tunggu. Pada alternatif 1 bahan material lantai yang digunakan berupa keramik, dipilih keramik karena bersifat kuat dan tahan terhadap beban berat dan mempunyai berbagai pilihan warna dan motif. Dipilih keramik warna putih agar ruangan terlihat bersih dan luas. Sedangkan pada alternatif 2 lantai di plester. Dari kedua alternatif di atas yang terpilih adalah alternatif 1, dipilih alternatif 1 karena bahan material yang digunakan adalah keramik warna putih polos, bahan material ini mudah dibersihkan dan ruangan menjadi terlihat luas.



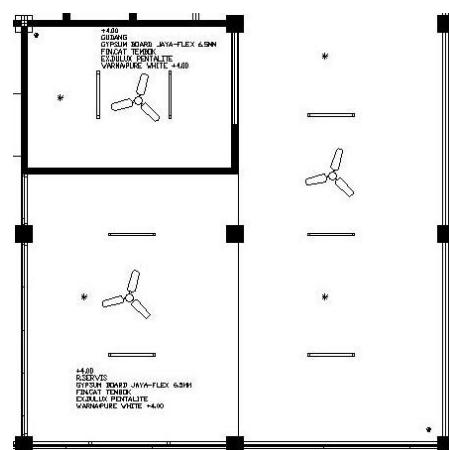
Gambar 53. Alternatif 1
(Gambar: Arum Setyowati)

Gambar 54. Alternatif 2
(Gambar: Arum Setyowati)

Gambar di atas merupakan alternatif 1 dan alternatif 2 pada dinding ruang servis dan tunggu. Alternatif 1 pada dinding menggunakan bahan material *wallpaper* untuk tunggu belakang resepsionis dan dipadukan dengan cat duco warna *orange*, warna *orange* dipilih karena menyesuaikan tema dan logo yang ada pada motor Harley-Davidson. Pada Alternatif 2 dinding menggunakan bahan material cat duco warna hitam dan *wallpaper* yang dipasang pada belakang meja resepsionis, warna hitam dipilih karena sesuai tema dan logo Harley-Davidson. Dari kedua alternatif diatas menurut pertimbangan alternatif 1 sebagai desain terpilih karena dapat memunculkan pencitraan ruang pada ruang servis dan ruang tunggu *showroom* motor Harley-Davidson.



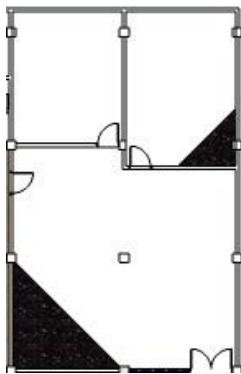
Gambar 55. Alternatif 1
(Gambar: Arum Setyowati)



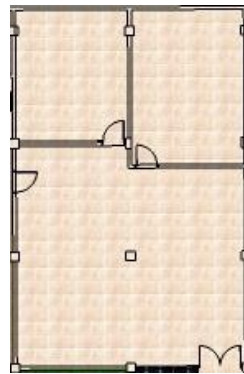
Gambar 56. Alternatif 2
(Gambar: Arum Setyowati)

Gambar di atas merupakan gambar alternatif 1 dan alternatif 2 pada ruang tunggu dan servis. Alternatif 1 pada plafond menggunakan bahan material gypsumbord dengan pencahayaan menggunakan lampu TL, lampu ini bertujuan untuk *general lighting* agar ruang menjadi terang dan dapat mempermudah pekerjaan *mechanic*. Penghawaan pada ruang tunggu menggunakan penghawaan buatan yaitu AC, untuk ruang servis menggunakan kipas angin. Penghawaan kedua ruang ini dibedakan karena untuk membuat para *costumer* nyaman dengan pengkondisian ruang dan untuk pada ruang servis menggunakan kipas angin agar terjadi sirkulasi udara. Pada alternatif 2 menggunakan bahan material *gypsum board* dan menggunakan lampu TL sebagai penerangan, untuk pengkondisian ruang menggunakan kipas angin pada ruang tunggu dan ruang servis. Dari kedua alternatif di atas yang terpilih adalah alternatif 1.

e. Kantor



Gambar 57. Alternatif 1
(Gambar: Arum Setyowati)



Gambar 58. Alternatif 2
(Gambar: Arum Setyowati)

Gambar 53 dan gambar 54 merupakan alternatif lantai pada ruang kantor. Alternatif 1 pada ruang kantor menggunakan bahan material granit kelebihan granit adalah terlihat *exclusive* dan elegan. Alternatif 2 menggunakan bahan material keramik, kelebihan keramik mudah didapat memiliki banyak motif terjangkau dan perawatan mudah, untuk perencanaan Harley-Davidson menggunakan alternatif 1 sebagai alternatif terpilih.



Gambar 59. Alternatif 1
(Sumber:<https://id.pinterest.com>)¹⁹



Gambar 60. Alternatif 2
(Sumber:<https://id.pinterest.com>)²⁰

¹⁹<https://id.pinterest.com> diakses 30/03/2015 08:25 WIB

²⁰<https://id.pinterest.com> diakses 30/03/2015 08:30 WIB

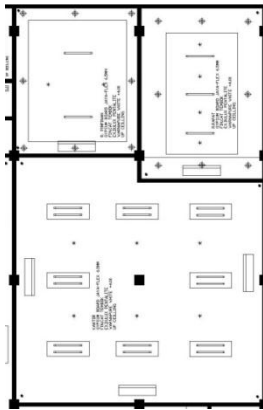


Gambar 61. Alternatif 1
(Gambar: Arum Setyowati)

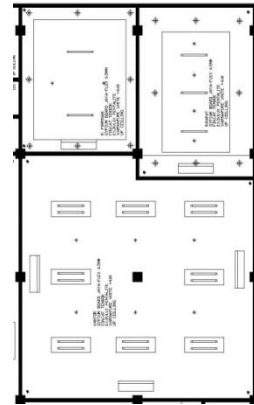


Gambar 62. Alternatif 2
(Gambar: Arum Setyowati)

Di atas merupakan alternatif 1 dan alternatif 2 pada ruang kantor. Alternatif 1 menggunakan bahan material wallpaper, pada dinding menggunakan cat warna *cream* dan pada sudut ruang tamu ditambahkan logo sebagai *corporate identity* menandakan bahwa ruang ini merupakan kantor Harley-Davidson. Sedangkan untuk gambar 56 sebagai alternatif 2 menggunakan warna putih, dan *wallpaper* pada ruang penerima tamu, dinding yang di atas sofa terdapat logo Harley-Davidson, logo ini untuk menandakan bahwa kantor ini adalah kantor motor Harley-Davidson. Dari kedua alternatif di atas yang terpilih sebagai kantor perencanaan interior *showroom* Harley-Davidson adalah alternatif 1.



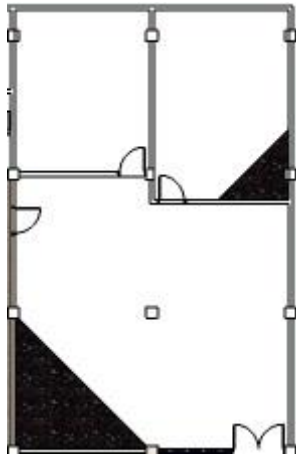
Gambar 63. Alternatif 1
(Gambar: Arum Setyowati)



Gambar 64. Alternatif 2
(Gambar: Arum Setyowati)

Gambar54 dan gambar55 merupakan gambar alternatif ruang kantor pada plafond. Alternatif 1 ruang kantor pada plafond menggunakan bahan material *gypsum board* dan menggunakan *drop ceiling* dan menggunakan pencahayaan lampu TL warna putih, ini bertujuan agar ruangan menjadi terang sehingga sistem kerja bisa berjalan dengan baik. Sedangkan untuk alternatif 2 menggunakan bahan material *gypsum board*. Dari pertimbangan desain yang terpilih adalah alternatif 2.

N. Meeting Room



Gambar 65. Alternatif 1
(Gambar: Arum Setyowati)



Gambar 66. Alternatif 2
(Gambar: Arum Setyowati)

Meeting room adalah dimana ruang untuk mengadakan rapat. Ruang ini bersifat privat tidak semua orang bisa masuk, hanya orang-orang tertentu dan tidak digunakan untuk umum. Pada gambar 56 dan 57 merupakan alternatif 1 dan alternatif 2 pada *meeting room*. Alternatif 1 pada lantai menggunakan bahan material granit, karena bagus dan desain terlihat elegan. Untuk alternatif 2 menggunakan material keramik warna putih ukuran 40x40cm, menggunakan keramik warna putih bertujuan agar ruangan menjadi bersih dan luas, selain itu kelebihan dari material keramik adalah mudah dalam perawatan, mudah didapat dan mempunyai aneka motif. Dari alternatif di atas untuk perencanaan interior *showroom* motor Harley-Davidson desain yang terpilih adalah alternatif 1.

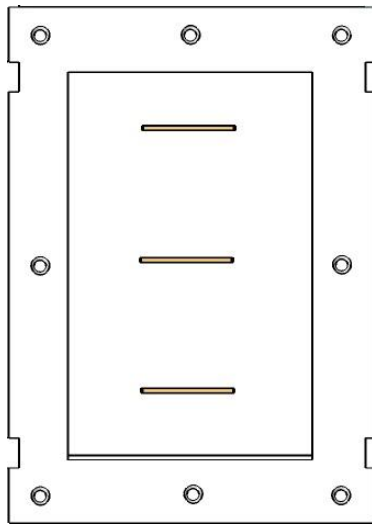


Gambar 67. Alternatif 1
(Gambar: Arum Setyowati)

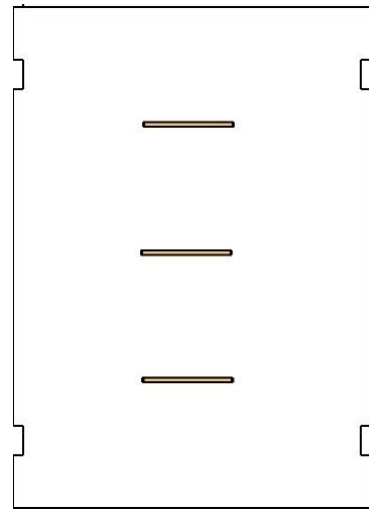


Gambar 68. Alternatif 2
(Gambar: Arum Setyowati)

Gambar di atas merupakan gambar alternatif 1 dan alternatif 2. Pada gambar 58 merupakan gambar alternatif 1 pada dinding *meeting room*, material yang digunakan pada dinding ini menggunakan cat warna putih polos diberi sentuhan gambar potongan-potongan motor yang ditempel acak ini bertujuan agar ruangan tidak monoton dan dapat memberikan inspirasi pada saat rapat. Alternatif 2 menggunakan dinding yang telah dilapisi HPL dan menempel gambar motor Harley-Davidson ini bertujuan agar dapat memberikan pencitraan ruang. Alternatif yang terpilih adalah alternatif 1 karena dengan desain yang *simple* membuat ruangan menjadi nyaman, alternatif 2 ruangan terkesan sempit dan penuh, terpilih alternatif 1 sebagai desain ruang rapat pada perencanaan *showroom* motor Harley-Davidson.



Gambar 69. Alternatif 1
(Gambar: Arum Setyowati)



Gambar 70. Alternatif 2
(Gambar: Arum Setyowati)

Gambar di atas menunjukkan alternatif 1 dan alternatif 2 pada plafond *meeting room*. Alternatif 1 menggunakan bahan material *gypsum board* dengan permainan *ceiling (drop ceiling)*. Lampu yang digunakan pada ruang *meeting room* adalah lampu TL sebagai *general lighting* dan lampu *downlight* sebagai pembentuk suasana pengkondisian ruang menggunakan AC. Alternatif 2 menggunakan bahan material *gypsum board* dan dengan pencahayaan lampu berjenis TL, untuk pengkondisian ruang menggunakan AC. Dari hasil pertimbangan yang terpilih adalah alternatif 1 karena desainnya tidak monoton dan dapat membentuk suasana agar lebih hidup.

O. Unsur pengisi ruang

1. Lobby

Alternatif 1	Alternatif 2
 <p>Meja receptionist Bahan: <i>Plywood</i> Ukuran: 270x100x70 Dasar Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk terinspirasi dari mesin berkonfigurasi V 2. Bahan mudah didapat 	 <p>Meja Bahan : <i>Plywood</i> Dimensi : 250x60x70cm Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk <i>simple</i> dan multifungsi
 <p>Meja lounge Bahan : kayu solid sonokeling Dimensi : 130x33cm Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meja ini sesuai dengan tema yang digunakan 2. Bentuk diadopsi dari roda 	 <p>Meja lounge Bahan : <i>plywood</i> Dimensi : 130x33cm Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meja ini sesuai dengan tema yang digunakan 2. Bahan mudah di dapat
 <p>Kursi Receptionist Bahan: Kombinasi Ukuran: 60x60x95cm</p>	 <p>Bahan : kombinasi Finishing:-</p>

<p>Dasar Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuat dan tahan lama 2. Kursi ergonomis cocok untuk kerja 3. Mudah dalam perawatan 4. Pengerjaanya agak rumit 5. Bahan mudah didapat 	<p>Ukuran : 60x60x75</p> <p>Produk : Raynor Ergohuman V2</p> <p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuat dan tahan lama 2. Kursi erdonimis cocok untuk kerja 3. Mudah dalam perawatan 4. Pengerjaanya agak rumit <p>Bahan mudah didapat</p>
 <p>Kursi Lounge Bahan: Upholstory Ukuran: 157x80x75cm</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuat dan tahan lama 2. Kursi ergonomis cocok untuk santai 3. Mudah dalam perawatan 4. Bahan mudah didapat 	 <p>Kursi Lounge Bahan: Upholstory Ukuran: 157x60x85cm</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuat dan tahan lama 2. Kursi ergonomis cocok untuk santai 3. Mudah dalam perawatan 4. Bahan mudah didapat
 <p>Kursi Pengunjung Bahan: Kombinasi Ukuran: 60x44x75cm</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuat dan tahan lama 2. Kursi ergonomis 3. Mudah dalam perawatan 4. Bahan mudah didapat 	 <p>Kursi Pengunjung Bahan: Kombinasi Ukuran: 40x40x75cm</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuat dan tahan lama 2. Kursi ergonomis cocok 3. Mudah dalam perawatan 4. Bahan mudah didapat

Tabel 14. Alternatif pengisi Ruang *Lobby*

2. Accessories

 <p>Meja Kasir Bahan : Kombinasi Dimensi : 250x60x70cm Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meja kasir ini sesuai dengan tema yang digunakan 2. Bentuk <i>simple</i> dan multifungsi 	 <p>Meja Kasir Bahan : <i>Plywood</i> Dimensi : 250x60x70cm Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Bentuk <i>simple</i> dan multifungsi 3. Bahan mudah didapat
 <p>Meja accessories Bahan : Kayu dan kaca Dimensi : 60x95x100cm Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meja <i>accessories</i> ini sesuai dengan tema yang digunakan 2. Bentuk <i>simple</i> dan multifungsi 	 <p>Meja accessories Bahan : <i>Plywood</i> Dimensi : 60x95x100cm Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meja <i>accessories</i> ini multifungsi 2. Bahan mudah di dapat

Tabel 15. Alternatif pengisi Ruang *Accessories*

3. Cafe

Alternatif Pengisi Ruang 1	Alternatif pengisi ruang 2
 <p>Meja cafe Bahan : Kayu dan <i>stainless steel</i> Dimensi : 60x60cm Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meja cafe ini sesuai dengan tema yang digunakan 2. Bentuk <i>simple</i> 3. Bentuk terinspirasi dari mesin berkonfigurasi V 	 <p>Meja cafe Bahan : Kayu Dimensi : 60x60cm Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meja cafe ini sesuai dengan tema yang digunakan 2. Bentuk <i>simple</i> 3. Bentuk terinspirasi dari mesin berkonfigurasi V
 <p>Kursi cafe Bahan : <i>Stainless Steel</i> Dimensi : 40x40cm Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kursi cafe ini sesuai dengan tema yang digunakan 2. Bentuk terinspirasi dari skok depan pada motor 	 <p>Kursi cafe Bahan : <i>Stainless Steel</i></p>

Tabel 16. Alternatif pengisi Ruang Cafe

4. R. Servis& tunggu

 <p>Meja tunggu Bahan : Kayu dan <i>stainless steel</i> Dimensi : 60x60cm Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meja cafe ini sesuai dengan tema yang digunakan 2. Bentuk <i>simple</i> 3. Bentuk terinspirasi dari mesin berkonfigurasi V 	 <p>Meja tunggu Bahan : Kayu Dimensi : 60x60x60cm Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meja tunggu ini sesuai dengan tema yang digunakan 2. Bentuk <i>simple</i>
 <p>Kursi tunggu Ukuran: 60x44x75cm</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuat dan tahan lama 2. Kursi ergonomis 3. Mudah dalam perawatan 4. Bahan mudah didapat 	 <p>Kursi tunggu</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuat dan tahan lama 2. Kursi ergonomis

Tabel 17. Alternatif pengisi Ruang Servis dan tunggu

5. Kantor

 <p>Kursi Pimpinan</p> <p>Bahan :kombinasi <i>Finishing:-</i> Ukuran : 60x60x95</p> <p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuat dan tahan lama 2. Kursi ergonomis cocok untuk kerja 3. Mudah dalam perawatan 4. Pengerjaanya agak rumit 5. Bahan mudah didapat 	 <p>Kursi Pimpinan</p> <p>Bahan :kombinasi <i>Finishing:-</i> Ukuran : 60x60x75</p> <p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Kuat dan tahan lama 6. Kursi ergonomis cocok untuk kerja 7. Mudah dalam perawatan 8. Pengerjaanya agak rumit 9. Bahan mudah didapat
<p>Meja pegawai</p>  <p>-</p> <p>Bahan :Plywood <i>Finishing:-</i> Ukuran : 120x60x70</p> <p>Dasar Pertimbangan</p>	<p>Meja pegawai</p>  <p>Bahan :Plywood <i>Finishing:-</i> Ukuran : 120x60x70</p> <p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kursi ergonomis cocok untuk

<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuat dan tahan lama 2. Kursi ergonomis cocok untuk kerja 3. Mudah dalam perawatan 4. Bahan mudah didapat 	<p>kerja</p>
<p>Kursi pegawai</p>  <p>Bahan :kombinasi Finishing:- Ukuran : 60x60x75</p> <p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuat dan tahan lama 2. Kursi ergonomis cocok untuk kerja 3. Mudah dalam perawatan 4. Pengerjaanya agak rumit 5. Bahan mudah didapat 	<p>Kursi pegawai</p>  <p>Bahan :kombinasi Finishing:- Ukuran : 40x40x75</p> <p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuat dan tahan lama 2. Kursi ergonomis
 <p>Sofa tamu Bahan: Upholstory Ukuran: 157x80x75cm</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuat dan tahan lama 2. Kursi ergonomis cocok untuk santai 	 <p>Sofa tamu Bahan: Upholstory Ukuran: 200x80x75cm</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kursi ergonomis cocok untuk santai 2. Mudah dalam perawatan

3. Mudah dalam perawatan 4. Bahan mudah didapat	
 <p>Kursi Meeting room Bahan: Kombinasi Ukuran: 60x60x95cm Dasar Pertimbangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuat dan tahan lama 2. Kursi ergonomis cocok untuk kerja 3. Mudah dalam perawatan 4. Pengerjaanya agak rumit 5. Bahan mudah didapat 	 <p>Kursi Meeting room Bahan :kombinasi Finishing:- Ukuran : 60x60x75 Produk : Raynor Ergohuman V2</p> <p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuat dan tahan lama 2. Kursi ergonomis cocok untuk kerja 3. Mudah dalam perawatan

Tabel 18. Alternatif pengisi Ruang Kantor dan *Meeting Room*

P. Sistem pengkondisian ruang


Sistem Pengkondisian ruang dalam interior terbagi menjadi 3 jenis yaitu penghawaan, pencahayaan dan akustik:

1). Pencahayaan

Pencahayaan sangat penting untuk desain interior karena akan membentuk suasana, mendukung tema yang digunakan, dan aktifitas kerja bagi penggunanya. Pencahayaan disini dibagi menjadi dua yaitu

pencahayaan alami dan buatan. Kedua pencahayaan ini sangat penting untuk perencanaan *showroom* Harley-Davidson. Dengan adanya pencahayaan alami sinar matahari dapat masuk sehingga ruangan tidak terlalu gelap dan dapat menghemat energi listrik. Pencahayaan buatan berfungsi untuk menerangi ruang dalam dan membentuk suasana pada ruangan.

a). *Lobby*

No.	Nama	Jenis	Kelebihan	Kekurangan
1.	Pencahayaan Alami	Jendela mati	Dengan menggunakan jendela mati akan mendapatkan sinar matahari secara maksimal, maka akan hemat energi	Kekurangan dalam penggunaan bahan material kaca menyebabkan panas dan silau pada siang hari.
2.	Pencahayaan Buatan	<p>Jenis Lampu: <i>Flourescent Lamp</i> Produk: <i>GEWISS White</i> W : 15 Watt</p>  <p><i>Spotlight</i> Lampu pijar Produk: ex. Philips Warna: putih W: 5 watt</p>	<p>-Lampu ini dapat menerangi ruangan dan cahaya yang dihasilkan menyebar sehingga ruangan menjadi terang</p> <p>-Digunakan pada area <i>accessories</i> dan <i>showroom</i> agar produk yang dijual terlihat menarik</p>	-Warna putih yang dihasilkan cenderung tidak alami sehingga barang yang dijual terlihat bagus berbeda saat diluar ruangan

Tabel 19. Pencahayaan pada *Lobby*

b). *Showroom*

No.	Nama	Jenis	Kelebihan	Kekurangan
1.	Pencahayaan alami	Jendela	Menggunakan jendela mati akan mendapatkan sinar matahari secara maksimal, maka akan hemat energi	Kekurangan dalam penggunaan bahan material kaca menyebabkan panas dan silau pada siang hari.
1.	Pencahayaan Buatan	<p>Jenis Lampu: <i>Flourescent Lamp</i> Produk: <i>GEWISS White</i> W : 15 Watt</p> <p><i>LED Spotlight rell</i> Produk: LED Spotlight rell Tipe: VL2120BK Warna: kuning W:5 watt</p>	<p>-Lampu ini dapat menerangi ruangan dan cahaya yang dihasilkan menyebar sehingga ruangan menjadi terang</p> <p>-Digunakan pada area <i>accessories</i> dan <i>Showroom</i> agar produk yang dijual terlihat menarik dan ruang terkesan dramatis</p>	<p>-Warna putih yang dihasilkan cenderung tidak alami sehingga barang yang dijual terlihat bagus berbeda saat diluar ruangan</p> <p>-</p>

Tabel 20. Pencahayaan pada *showroom*

c). *Cafe*

No.	Nama	Jenis	Kelebihan	Kekurangan
1.	Pencahayaan alami	Jendela	Menggunakan jendela mati akan mendapatkan sinar matahari secara maksimal, maka akan hemat energi	Kekurangan dalam penggunaan bahan material kaca menyebabkan panas dan silau pada siang hari.
2.	Pencahayaan Buatan	<i>Hanging lamp</i> Warna: kuning W:15 watt	Suasana pada ruangan akan menjadi hangat, cahaya yang dihasilkan akan fokus pada objek	Intensitasnya rendah

Tabel 21. Pencahayaan pada *Cafe*

d). Ruang Tunggu

No.	Nama	Jenis	Kelebihan	Kekurangan
1.	Pecahaya-an alami	Jendela	Menggunakan jendela mati akan mendapatkan sinar matahari secara maksimal, maka akan hemat energi	Kekurangan dalam penggunaan bahan material kaca menyebabkan panas dan silau pada siang hari.
2.	Pencahayaan buatan	Jenis Lampu: <i>Flourescent Lamp Luminare</i> Produk: <i>GEWISS White</i> W : 18 Watt	-Membuat ruangan menjadi lebih terang, cahaya yang dihasilkan menyebar	-warna yang dihasilkan tidak alami

Tabel 22. Pencahayaan pada ruang tunggu

e). Kantor

No.	Nama	Jenis	Kelebihan	Kekurangan
1.	Pencahayaan Buatan	Jenis Lampu: <i>Flourescent Lamp Luminare</i> Produk: <i>Philips (White)</i> W :20 Watt	-Membuat ruangan menjadi terang dan cahaya yang dihasilkan menyebar sehingga dapat tidak memerlukan pencahayaan alami	-

Tabel 23. Perencanaan pencahayaan *showroom* Harley-Davidson

2). Penghawaan

No.	Ruang	Jenis	Kelebihan	Kekurangan
1.	Lobby <i>Showroom Accessories Lounge</i> Cafe Dapur Kantor Pimpinan Rapat	Buatan AC Split	-Kelembapan pada ruang dapat diatur - Suhu dapat diatur sesuai dengan kebutuhan pengguna	-Kurang hemat energi
2	Ruang Servis	Penghawaan alami Bukaan Pintu	-Sirkulasi udara dapat berjalan lancar	- Tidak dapat mengatur suhu

Tabel 24. Perencanaan penghawaan *showroom* Harley-Davidson

3). Akustik Ruang

Sistem akustik ruang sangat penting untuk menghindari kebisingan dari luar karena dekat dengan jalan besar. Meminimalisir suara yang timbul dari luar ruangan maka penggunaan material juga perlu diperhatikan, seperti penggunaan karpet, kayu yang bersifat meredam bunyi dan menambahkan

sound system pada ruang dalam. Adapun penambahan *speaker* yaitu pada ruang:

1. *Lobby*
2. *Showroom*
3. *Accessories*
4. *Lounge*
5. *Receptionist*
6. *Cafe*

Q. Sistem Keamanan Ruang

Sistem keamanan pada perencanaan *showroom* motor Haarley-Davidson sangat penting. Karena dalam perencanaan *showroom* ini adalah bangunan publik maka perlu keamanan lebih seperti memasang *cctv*, *smoke detector*, *sprinkler*, *alarm*, *fire estinghuiser*.

- CCTV berfungsi sebagai alat rekaman yang dipasang pada sudut-sudut ruang, merekam setiap kegiatan yang dilakukan pada gedung. Mengantisipasi tindak kejahatan yang terjadi pada gedung, membantu *security* untuk keamanan gedung.
- *Smoke Detector* sebagai alat untuk mendeteksi asap dengan suhu 70° C yang memberi tanda bahaya kebakaran pada gedung. *Smoke Detector* diletakkan pada area *lobby*, *showroom*, *accessories*, *lounge*, *cafe*, *receptionist*, kantor, ruang rapat, ruang pimpinan.
- *Automatic Sprinkler* adalah alat yang digunakan saat ada api atau kebakaran dalam ruangan. Alat ini akan menyemburkan air untuk dapat

memadamkan api. Alat ini digunakan pada ruangan *showroom*, *lobby*, *receptionist*, *cafe*, kantor, ruang tunggu, ruang servis, kantor.

- *Fire estinghuiser* adalah alat pemadam kebakaran portable yang diletakkan pada ruangan dengan jarak 30 meter.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Harley-Davidson adalah motor yang memiliki komunitas cukup banyak. Komunitas Harley-Davidson di Surakarta perlu wadah untuk menaungi para penggemar Harley-Davidson. Surakarta memiliki komunitas Harley-Davidson yang masih aktif yaitu H.O.G (Harley-Davidson Owner Group). Di Kota ini memiliki anggota dan peminat Harley-Davidson terbanyak. Menurut Robin Santoso selaku ketua komunitas Harley-Davidson H.O.G *Central Java Chapter*, komunitas Harley-Davidson yang aktif adalah Harley-Davidson Owner Group (H.O.G) yang tercatat dalam anggota adalah 60 orang.¹ Akan tetapi Kota Surakarta belum memiliki wadah khusus untuk menampung para komunitas dan peminat Harley-Davidson, mengingat kegiatan positif yang dilakukan komunitas Harley-Davidson seperti H.O.G peduli yang bertujuan memberikan bantuan pada panti asuhan ini merupakan kegiatan rutin yang dilakukan komunitas H.O.G, *friendly dining, touring, riding* dan masih banyak kegiatan lainnya. Melihat permasalahan tersebut perlu adanya wadah untuk komunitas dan peminat Harley-Davidson.

Solusi yang dapat diberikan dari permasalahan diatas adalah perlu didirikannya *showroom* Harley-Davidson di kota Surakarta sebagai wadah untuk komunitas Harley-Davidson yang nantinya dapat memfasilitasi kebutuhan komunitas, peminat Harley-Davidson dan penggemar. PT. Mabua Harley-Davidson melihat Surakarta memiliki potensi yang cukup besar untuk didirikannya *showroom* untuk memenuhi kebutuhan komunitas dan sebagai *profit oriented*. Dan Kota

¹Wawancara Robin Santoso(39 th), Ketua Central Java Chapter pada tanggal 15/3/2015 jam 07:30 di SPBU Pabelan

Surakarta memiliki alternatif tempat wisata lain yang dapat memberikan edukasi, informatif dan refrentif. *Showroom* ini nantinya dilengkapi dengan tempat servis dan cafe untuk memberikan kemudahan pengguna Harley-Davidson untuk memperbaiki motornya. Selain itu *cafe* yang dapat digunakan sebagai tempat sosialisasi, dapat bertukar informasi mengenai motor, modifikasi, dan sebagai *base camp*.

Tujuan Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson adalah mewujudkan desain interior *Showroom* Motor Harley-Davidson yang dapat memfasilitasi komunitas Harley-Davidson dengan menggunakan tema *corporate identity* yang bergaya modern dipilih tema ini karena dapat memunculkan karakteristik Harley-Davidson.

Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta adalah sebuah wadah yang menaungi komunitas Harley-Davidson. *Showroom* yang berfungsi sebagai tempat penjualan motor Harley-Davidson, *cafe* yang berfungsi sebagai tempat untuk berkumpul para komunitas Harley-Davidson yang rata-rata adalah kalangan menengah keatas. *Merchandise* yang berfungsi untuk menjual *accessories fashion* dan *part*. Ruang servis yang berfungsi untuk memfasilitasi penggemar untuk memodifikasi dan memperbaiki motor Harley-Davidson.

A. Site Plan

Lokasi sangat berpengaruh dalam mendirikan suatu bangunan, berhasil atau tidaknya dalam suatu perencanaan mendirikan sebuah bangunan yang banyak dikunjungi. Lokasi untuk Perencanaan Desain Interior *Showroom* Motor Harley Davidson di Surakarta ini akan direncanakan di Jl.Slamet Riyadi Surakarta.






Gambar 71. Site Plan *Showroom* Motor Harley-Davidson
(Sumber: www.google.com)

1. Lokasi strategis
2. Salah satu jalan protokol di Surakarta
3. Dekat dengan kawasan, Hotel, stasiun, dan pertokoan.
4. Jalan di Slamet Riyadi ini sering diadakan event *Car Free Day* (CFD), Solo Batik Carnival, dan lain sebagainya.
5. Aksesnya mudah dijangkau

Beberapa hal yang disebutkan di atas, adapun alasan memilih kota Surakarta untuk Perencanaan Desain Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta ini yaitu:

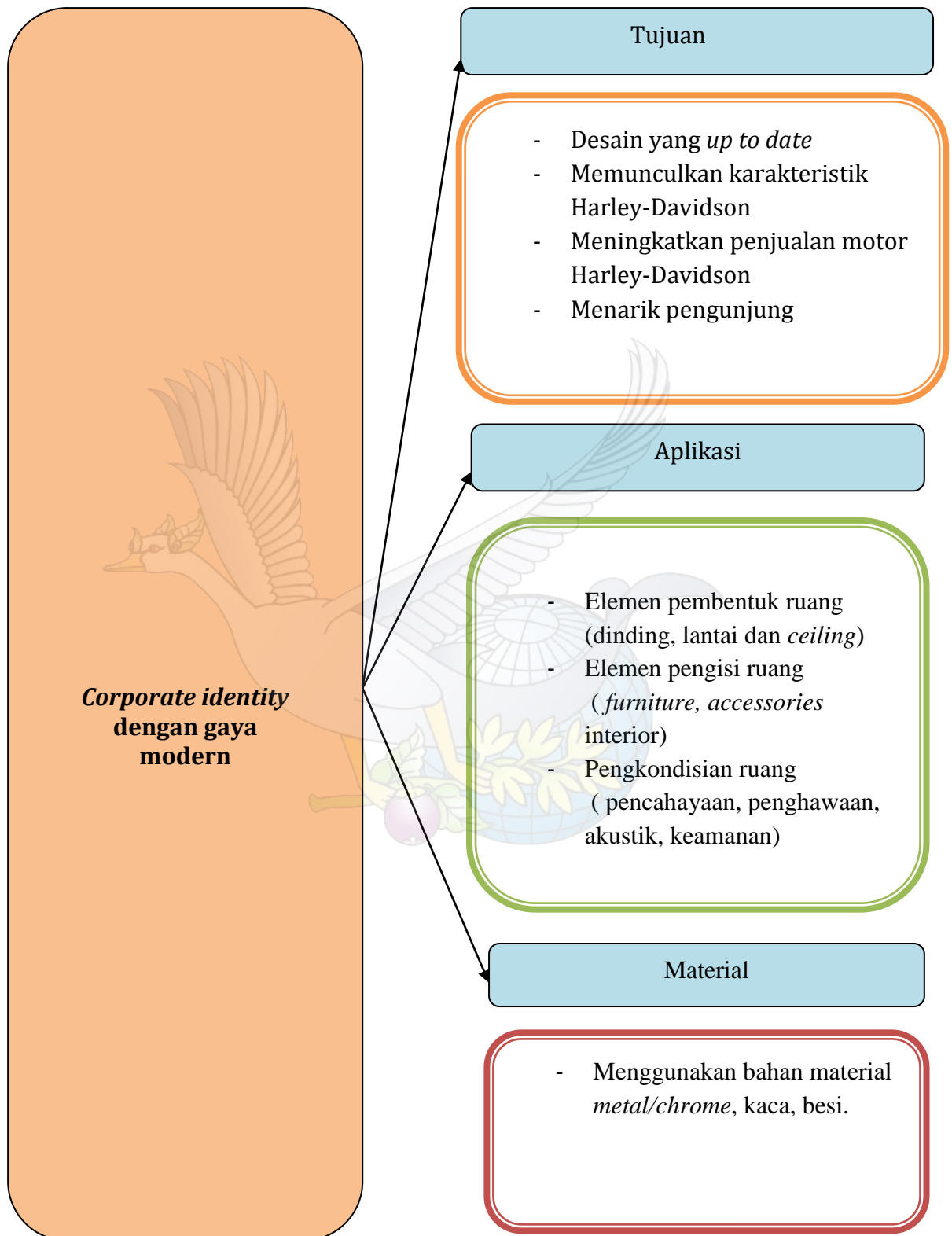
1. Surakarta merupakan Kota Pariwisata yang banyak dikunjungi oleh wisatawan
2. Dipilih kota Surakarta sebagai Perencanaan Desain Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta karena di Surakarta belum ada *Showroom* untuk Motor Harley-Davidson.

B. Latar Belakang Desain

Harley-Davidson 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingin mewadahi komunitas Harley-Davidson 2. Komunitas Harley-Davidson yang nantinya dapat menghidupkan <i>showroom</i> motor Harley-Davidson
Showroom 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebagai wadah komunitas 2. Menjalin bisnis dengan PT.Mabua Harley-Davidson 3. Sebagai penjualan motor Harley-Davidson
Surakarta 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki anggota yang cukup banyak 2. Lokasi perencanaan Showroom Harley-Davidson 3. Untuk memperkenalkan Harley-Davidson pada masyarakat luas 4. Sebagai kota tujuan pariwisata

Skema 09. Latar belakang desain

C. Konsep Desain Dasar



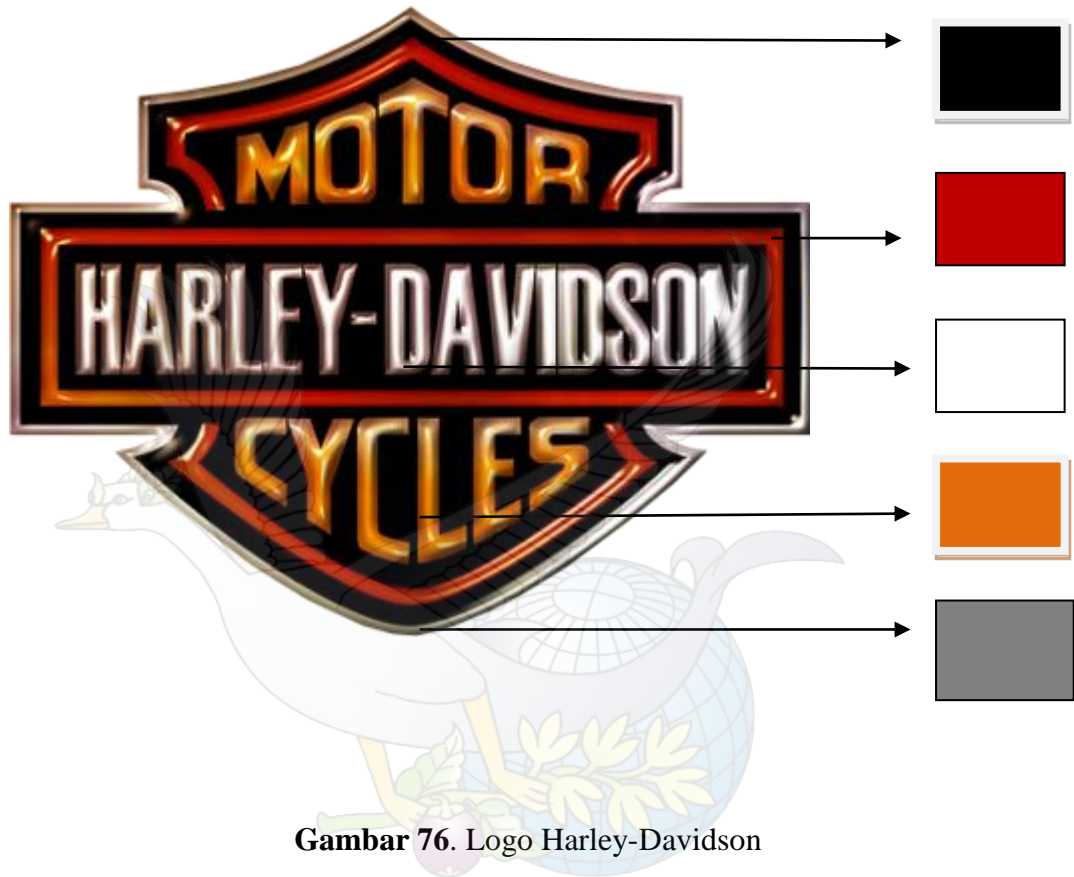
Skema 10. Konsep dasar desain

D. Transformasi Bentuk

Aplikasi pada perencanaan interior	
	
Gambar 72. Kursi cafe (Gambar: Arum 2014) Material: <i>Stainless steel, upholstery</i>	Gambar 73. Meja cafe (Gambar: Arum 2014) Material: Kayu dan <i>stainless steel</i>
	
Gambar 74 Gantungan baju (Gambar: Arum 2014) Material: <i>Stainless steel</i>	Gambar 75. Ceiling pada lobby (Gambar: Arum 2014) Material: Akrilik

E. Skema Warna

Penggunaan warna-warna pada *showroom* ini mengadopsi pada logo Harley-Davidson yang digunakan adalah warna hitam, orang, merah, dan putih.



Gambar 76. Logo Harley-Davidson

(Sumber: www.pinterest.com)²

² www.pinterest.com diakses 30/03/2015 jam 07:45

Psikologi warna menurut John F Pile dalam buku *Interior Design*:



Hitam merupakan warna yang kuat. Melambangkan kesan formal, berat, kesan depresi. Warna hitam dapat digunakan pada ruang-ruang tertentu yang membutuhkan kesan warna gelap.



Abu-abu dapat menjadi background yang bagus, dapat bertahan dalam periode yang lama, tetapi juga merupakan warna yang monoton.



Putih merupakan warna yang aman, memberi kesan bersih, terang, luas dan keterbukaan.



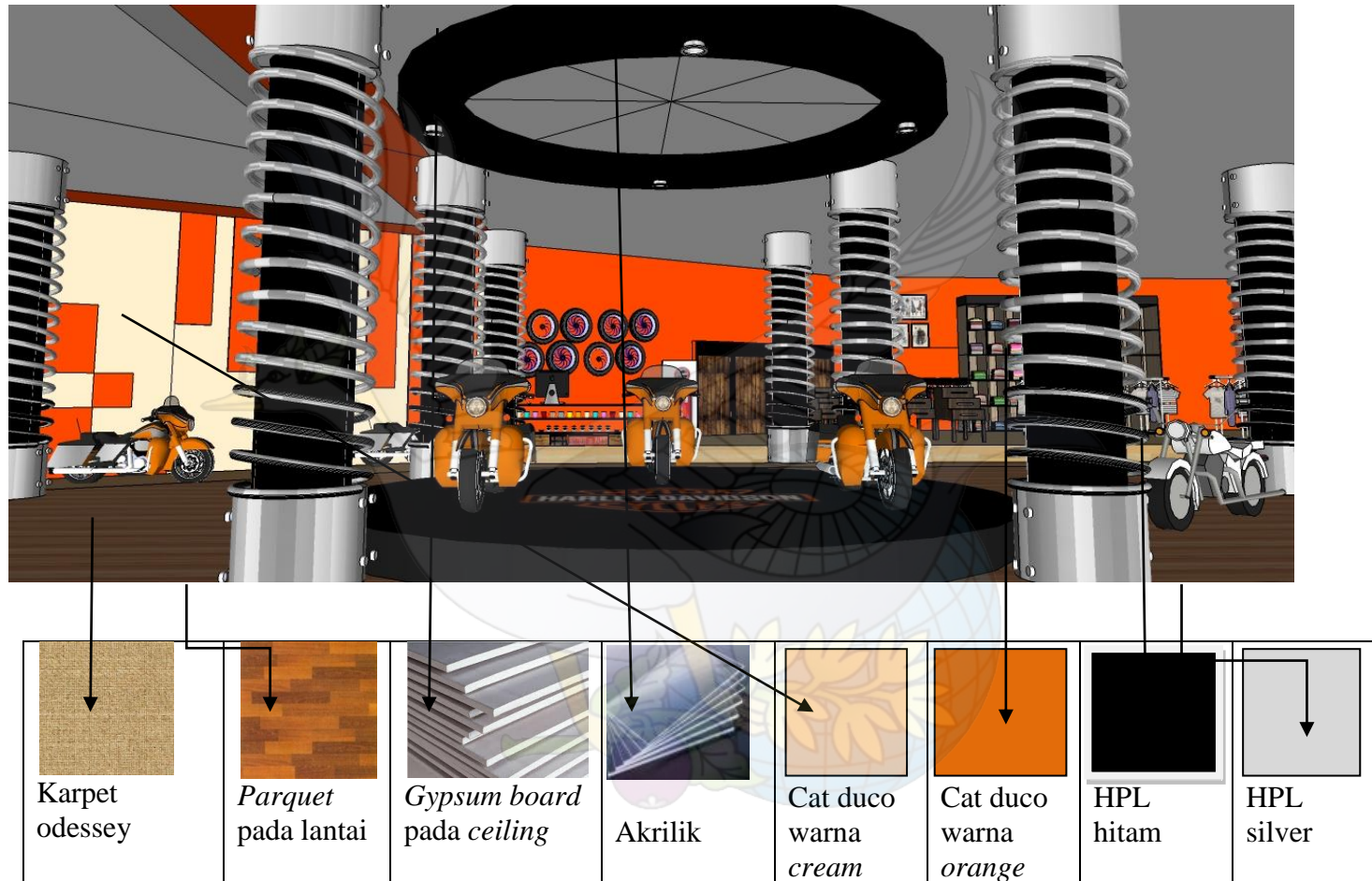
Orange merupakan warna yang merangsang



Merah merupakan warna yang menyenangkan memberi kesan mewah dan membahagiakan.

G. Hasil dan Pembahasan Desain

1. *Lobby showroom* Harley-Davidson



Gambar 77. Perspektif *Lobby showroom* Harley Davidson di Surakarta

(Gambar: Arum Setyowati)

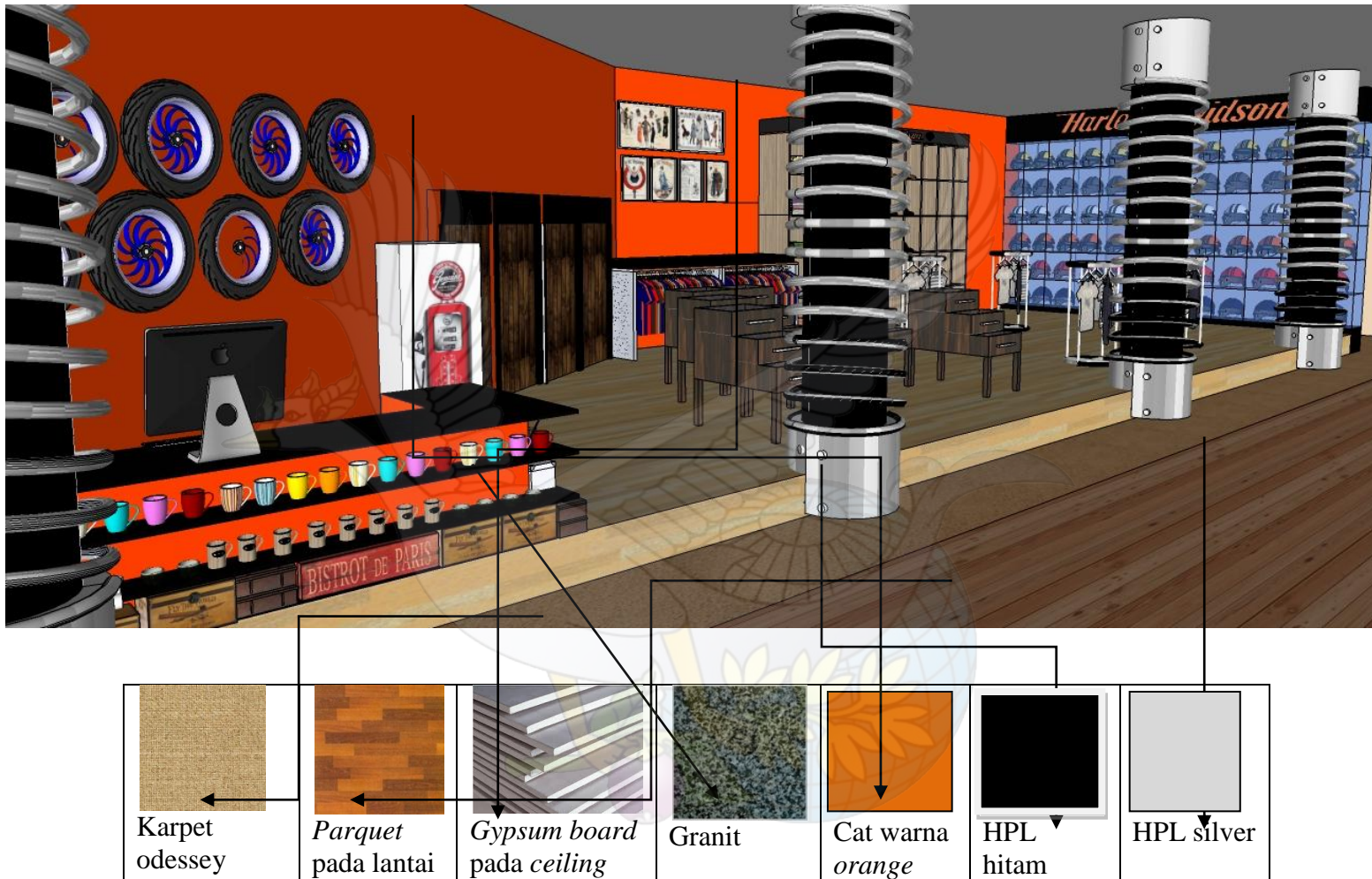
2. Lobby showroom Harley-Davidson



Gambar 78 Perspektif *Lobby Showroom* Harley-Davidson di Surakarta

(Gambar: Arum Setyowati)

3. Accessories showroom Harley-Davidson



Gambar 79. Perspektif accessories showroom Harley Davidson di Surakarta

(Gambar: Arum Setyowati)

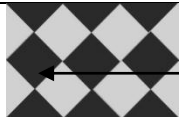

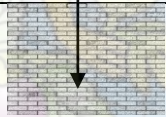

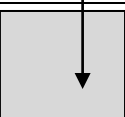


Gambar 80 Perspektif *accessories Showroom* Harley-Davidson di Surakarta

(Gambar: Arum Setyowati)

4. Cafe *showroom* Harley-Davidson



				
Lantai hitam putih	Ceiling lumberseering	Batu bata putih	HPL hitam	HPL silver

Gambar 81 Perspektif cafe *showroom* Harley-Davidson di Surakarta

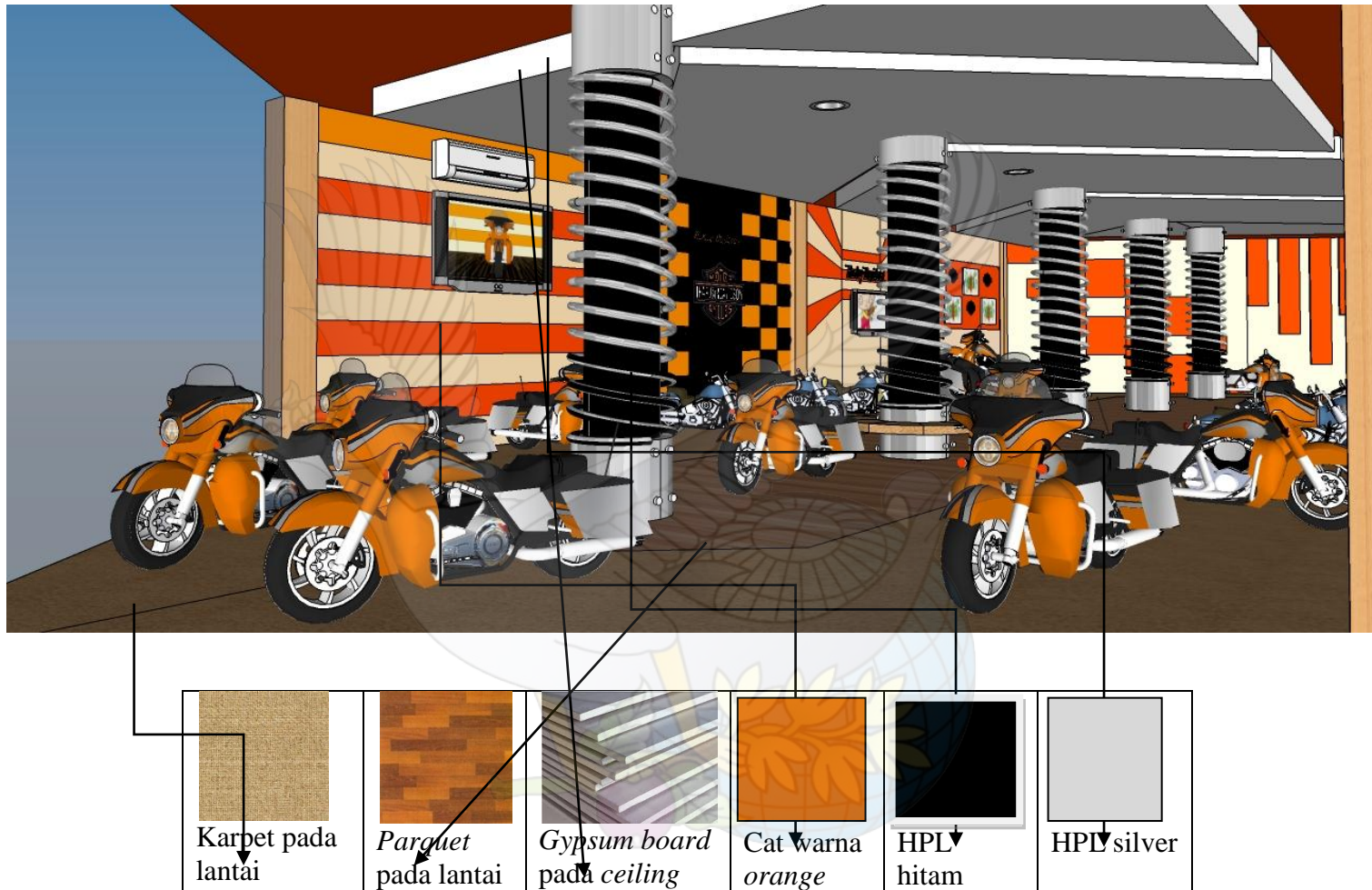
(Gambar: Arum Setyowati)



Gambar 82 Perspektif *cafe showroom* Harley-Davidson di Surakarta

(Gambar: Arum Setyowati)

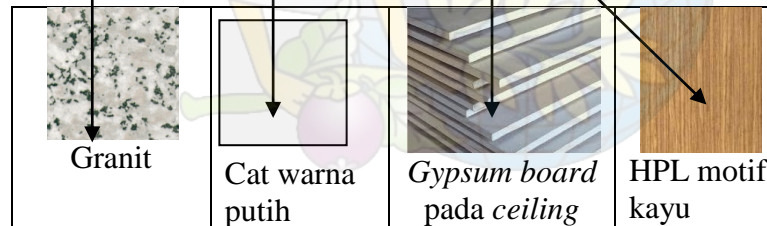
5. *Showroom Harley-Davidson*



Gambar 83 Perspektif *showroom* Harley-Davidson di Surakarta

(Gambar: Arum Setyowati)

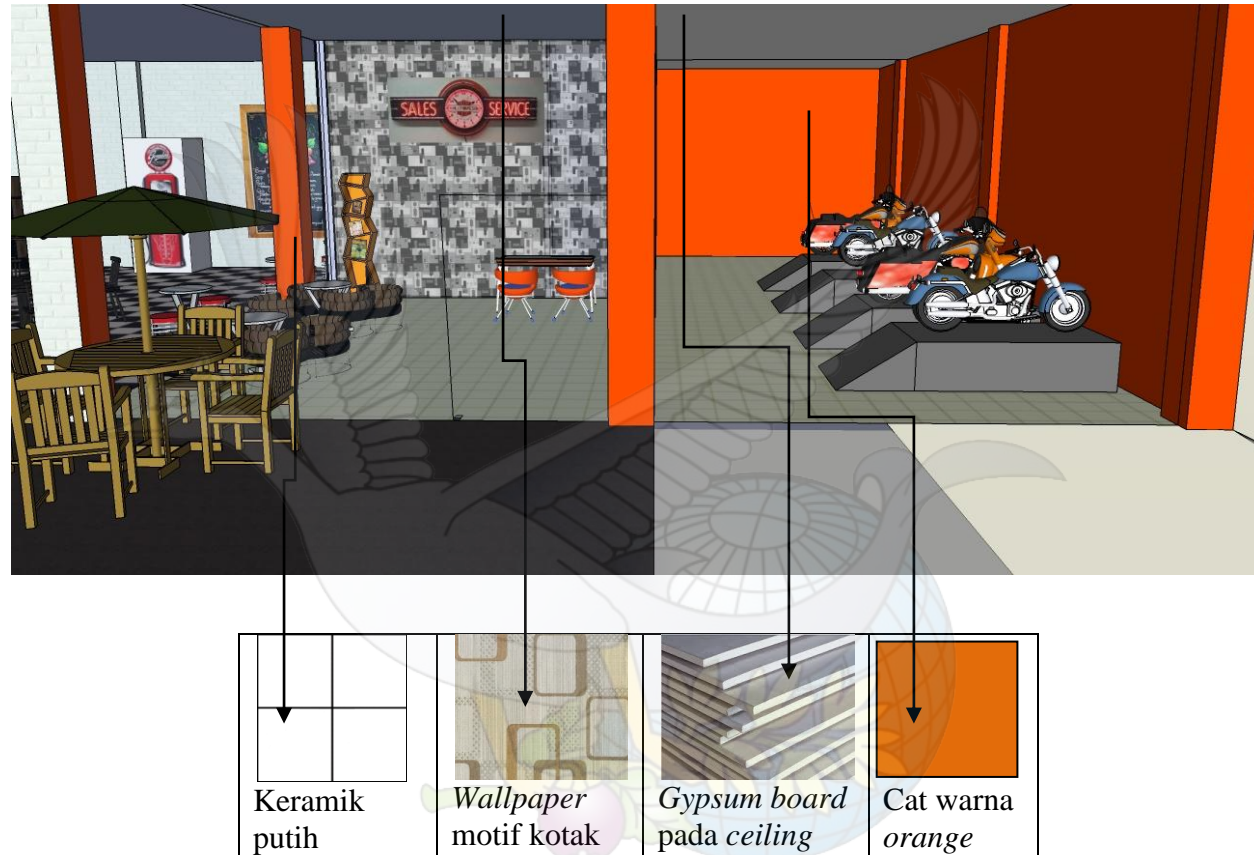
6. Meetingroom Harley-Davidson



Gambar 84 Perspektif *showroom* Harley-Davidson di Surakarta

(Gambarr: Arum Setyowati)

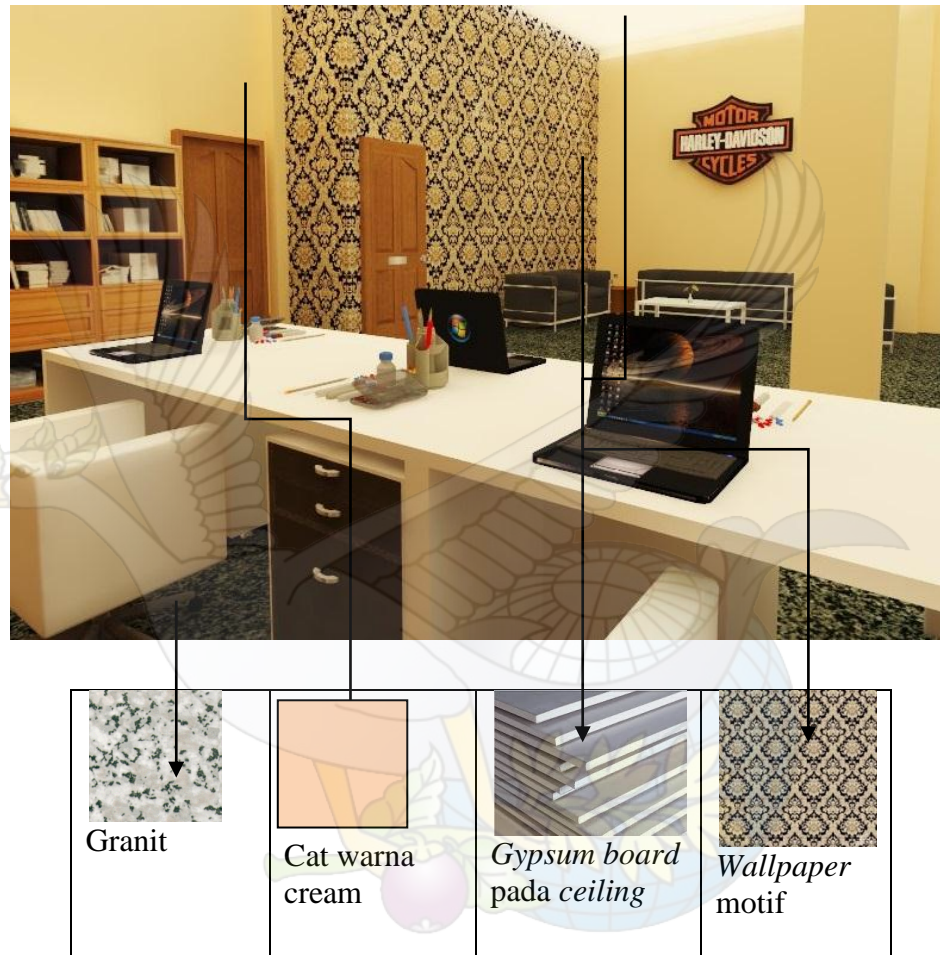
7. Ruang servis Harley-Davidson



Gambar 85 Perspektif *showroom* Harley-Davidson di Surakarta

(Gambarr: Arum Setyowati)

8. Kantor Harley-Davidson



Gambar 86 Perspektif *showroom* Harley-Davidson di Surakarta

(Gambar: Arum Setyowati)

9. Furniture pada cafe Harley-Davidson pada Lobby& Lounge

				
Meja receptionist	Meja lounge	Kursi Receptionist	Kursi Lounge	Kursi Pengunjung

Tabel 25. Furniture pada lobby dan lounge

10. Furniture pada accessories Harley-Davidson

	
Meja Kasir	Meja accessories

Tabel 26. Furniture pada accessories

11. Furniture pada *cafe* Harley-Davidson dan ruang tunggu

		
Meja tunggu	Kursi cafe	Kursi tunggu

Tabel 27. Furniture pada *cafe* dan ruang tunggu

11. Furniture pada kantor dan *meeting room* Harley-Davidson

				
Kursi Pimpinan	Dasar Pertimbangan	Kursi pegawai	Sofa tamu	Kursi <i>Meeting room</i>

Tabel 28. Furniture pada kantor dan *meeting room*

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta bertujuan untuk penjualan motor Harley-Davidson dan memfasilitasi pengunjung dengan menyediakan wadah bagi para komunitas Harley-Davidson yang berwujud *cafe*. *Cafe* ini dibuka untuk umum tidak hanya komunitas, pengunjung *showroom* juga dapat menikmati hidangan yang dijual pada *cafe* Harley-Davidson. Selain itu *cafe* ini dapat menunjang kegiatan komunitas Harley-Davidson yaitu sebagai tempat bersosialisasi, *gathering*, *friendly dining*, semua kegiatan dan aktivitas sudah terfasilitasi pada *cafe* Harley-Davidson.

Selain *cafe* fasilitas penunjang lain adalah tempat servis. Surakarta memiliki peminat dan antusias yang cukup tinggi terhadap motor Harley-Davidson, pada ruang servis ini dapat memfasilitasi pemilik Harley-Davidson untuk servis di *showroom* Harley-Davidson, ini memudahkan pemilik Harley-Davidson tidak perlu ke luar kota untuk servis motor.

Fasilitas lain yang ditawarkan pada *showroom* ini dilengkapi *shops* yang menjual *accessories* baik itu *accessories* motor yang berupa *spare part*, *body* dan lain-lain. *Accessoriesfashion* menjual baju, sepatu, jaket, topi dan masih banyak lainnya. Dengan mengusung tema *corporate identity* yang bergaya modern membuat *showroom* ini dapat menarik pengunjung dan meningkatkan penjualan.

B. Saran

Perencanaan Interior *Showroom* Motor Harley-Davidson di Surakarta memberikan fasilitas untuk penggemar dan komunitas Motor Harley-Davidson. Dengan adanya perencanaan interior *showroom* motor Harley-Davidson di Surakarta diharapkan mampu memberikan fasilitas bagi pengunjung, penggemar, dan para komunitas motor Harley-Davidson .

Perencanaan ini bertujuan untuk mengembangkan potensi perdagangan khususnya kota Surakarta, karena kota Surakarta mempunyai komunitas motor Harley-Davidson yang cukup banyak dan layak untuk di dirikannya *showroom* motor Harley-Davidson seperti pada kota-kota besar lainnya yang sudah di dirikannya *showroom* motor Harley-Davidson dengan nama Mabua Harley-Davidson.

Terkait dengan penggunaan perencanaan ini apabila nanti akan di realisasikan bebarapapertimbangan dan saran diantaranya:

1. Perencanaan *showroom* motor Harley-Davidson menggunakan bahan material dan *finishing* yang aman bagi barang yang dipajang karena barang yang di pajang berharga mahal.
2. Diperlukan adanya promosi untuk menginformasikan kepada masyarakat, penggemar dan komunitas Harley Davidson bahwa di Surakarta didirikan *showroom* motor Harley-Davidson.
3. Diperlukan kreativitas untuk merubah tatanan bentuk pada ruang pajang agar tidak monoton

Daftar Pustaka

- Bambang Suprpto. 1989. "Ruang Pamer Museum dan Eksibisi". Tugas Akhir untuk mencapai gelar S1 pada Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- D.K. Ching, Francis. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga
- Edi Tri S, Sunarmi, Ahmad Fajar A. 2002. "*Buku Ajar Mata Kuliah Desain Interior Public*", (Surakarta: UNS Press, cetakan 1, Edisi 1)
- F.Pile, John. 1988. *Interior Design*. New York: Harry N. Abrams, Incorporated
- Julius Panero, 2003. *Dimensi Manusia Dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Imelda Akmal. 2013. *Tropical Modern*. Jakarta : PT. Imaji Media Pustaka.
- Julius Panero dan Martin Zelnik, 1979. *Human Dimension*, Jakarta: Erlangga
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1989. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Edisi II.
- Lilik Kusumadewi Budiono. 2004. "Perencanaan Interior Automotif Sport Bar & Resto di Surabaya". Tugas Akhir untuk mencapai gelar S1 pada Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Majalah Mabua Harley-Davidson Indonesia
- Neufert, Ernest. 1995. *Architect Data*. Granada London Toronto Sydne New York. Holsted Press Jhon Willey & Sons. Inc New York
- Pratama Aditya. 2009. "Perencanaan dan Perancangan Interior "Museum Harley-Davidson di Bali (Lobby, Ruang Pamer, Cafe & Bar)". Tugas Akhir untuk mencapai S1 pada Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Suptandar, Pamuji. 1999. *Disain Interior Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain Dan Arsitektur*. Jakarta: Penerbit Djambatan.

Internet

www.architectureweek.com
diakses tanggal 9/6/2014 jam 08:30 WIB

www.duniapelajar.com
diakses tanggal 04/02/2015 jam 06:30 WIB

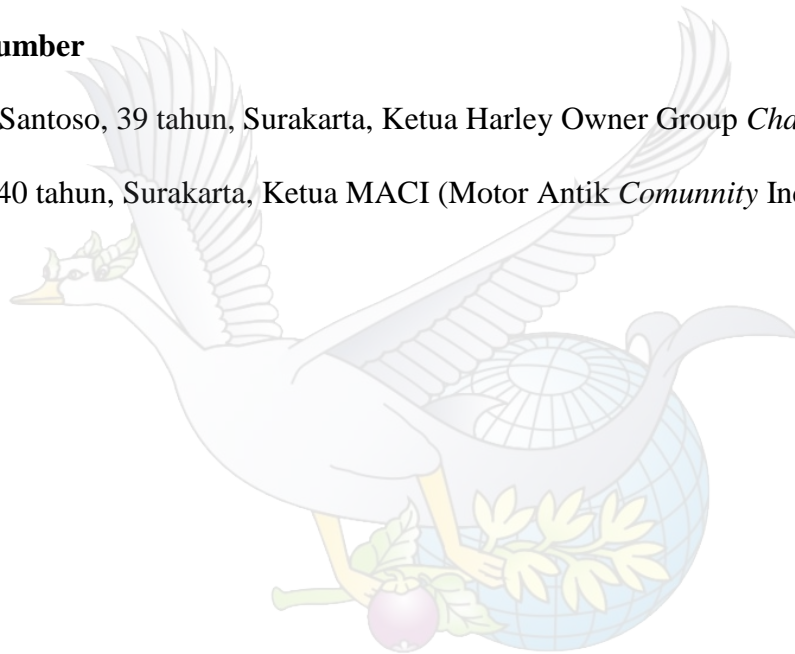
www.Harley-Davidson-jakarta.com
diakses tanggal 30/01/2015 jam 06:58 WIB

<https://id.pinterest.com>
diakses tanggal 30/03/2015 jam 07:45 WIB

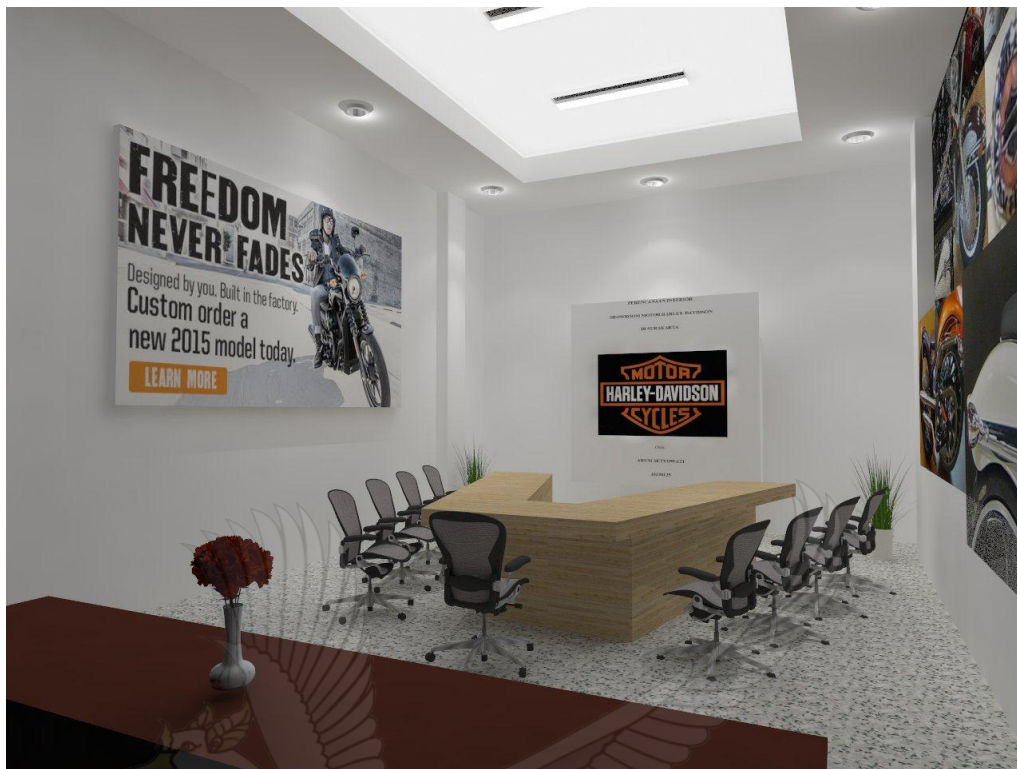
Narasumber

Robin Santoso, 39 tahun, Surakarta, Ketua Harley Owner Group *Chapter Java*

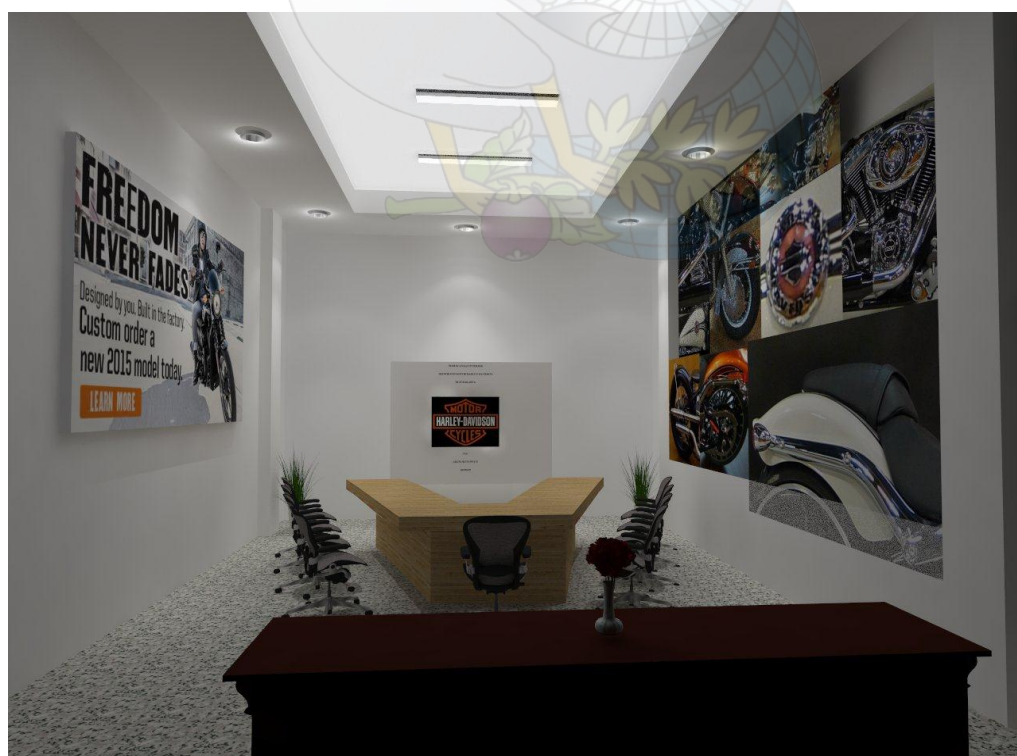
Bayu, 40 tahun, Surakarta, Ketua MACI (Motor Antik *Comunnity* Indonesia) Solo



LAMPIRAN



Meeting Room



Meeting Room



Ruang Kantor



Ruang Kantor



Lobby Showroom Harley-Davidson



Lobby Showroom Harley-Davidson



Lobby Showroom Harley-Davidson



Showroom Harley-Davidson



Ruang Accessories



Ruang Accessories



Café Harley-Davidson



Café Harley-Davidson



Café Harley-Davidson



Maket *Showroom* Harley-Davidson



Maket *Showroom* Harley-Davidson



Display Ruang Pendadaran *Showroom* Motor Harley-Davidson



Foto bersama Dosen Penguji, Pembimbing, Sekretaris dan Ketua Penguji



Foto bersama Dosen Penguji, Pembimbing, Sekretaris dan Ketua Penguji



Foto bersama Dosen Penguji, Pembimbing, Sekretaris dan Ketua Penguji



Foto bersama teman-teman Desain Interior 2010



Foto bersama teman-teman Desain Interior 2010